
HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年4月24日
99
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
LET'S GO DANCING!
DANCE DANCE REVOLUTION
BUST A MOVE 2~DANCE天國MIX
三大廠商新作接踵而來
CAPCOM ...... 鬼武者／SNK vs CAPCOM
NAMCO .... 鐵拳TAG TOURNAMENT
TAITO .... PSYCHIC FORCE 2
TAKARA .... 鬥神傳 昴
Game Players美女如云
FRIENDS~青春光輝／WITH YOU／L之季節／
心跳回憶Drama Series Vol.3啟程之詩
星戰前傳PREVIEW
隨書贈送 兩大附錄
PLAYERS ZONE VOL.18
互動遊戲誌VCD
100期記念倒數
還有 1 期!
每本港幣35元
4 895011 310998
詭秘陰森 女神轉生
SOUL HACKERS & PERSONA 2 INNOCENT SIN
© ATLUS 1997,1999



只要大家認為自己是個勤奮上進的人，在打機方面有一定的水準，而且又有一定的中文寫作能力，便有可能加入，成為我們的一份子。

當然，如果大家是懂得日文的話便最就好啦！

如果大家希望能加入《遊戲誌》的話，請將一份履歷表，連同一份大約1000字的遊戲介紹或攻略稿件寄「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓」，並請在信封面註明「應徵」，如果合我們心意的話，便會約大家上來面試。

唔好再等！加入《遊戲誌》嘅機會唔係成日有，快人一步，理想達到啊！

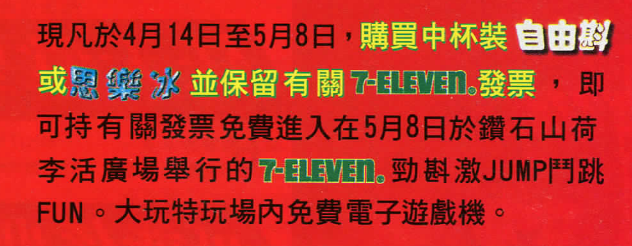


舉行地點：鑽石山荷李活廣場

日期：1999年5月8日

時間：上午10時至下午8時

現凡於4月14日至5月8日，購買中杯裝自由斟或思樂冰並保留有關7-ELEVEN.發票，即可持有關發票免費進入在5月8日於鑽石山荷李活廣場舉行的7-ELEVEN.勁斟激JUMP鬥跳FUN。大玩特玩場內免費電子遊戲機。



發票越多，玩得越興奮。

場內有跳舞機比試，供各方舞林高手一展身手，更有機會贏取「可口可樂」罐型音樂HI-FI及其他豐富獎品。



遊戲規則：

1. 憑購買7-ELEVEN.中杯裝自由斟或思樂冰的發票可免費在1999年5月8日進入7-ELEVEN.勁斟激JUMP鬥跳FUN。有效發票日期為1999年4月14日至5月8日。
2. 參與者需要攜同指定數量及購買日期的中杯裝自由斟或思樂冰單據方可參與場內的電子遊戲機。
3. 所有參與本場地內舉行的活動(以下簡稱為“該活動”)之消費者同意承受所有風險。主辦單位7-ELEVEN.(以下簡稱為“主辦單位”)無須對任何入場人仕、參與者，其人身或財物之任何損失，損毀或損傷負上責任。於入場或參與該活動時，每一消費者同意如因參與該活動導致任何人身或財物上之損失或損傷，免除，放棄及解除對主辦單位及其代理與業務伙伴之任何索償，亦承諾不會控訴主辦單位及其代理及業務伙伴。
4. 主辦單位保留隨時取消是項活動的權利，無須負任何責任。
5. 為安全起見，身高少於1.2米者不可參與上述電子遊戲。



推廣日期：14/4 - 8/5





一隻《Dance Dance Revolution》便令到遊戲店興奮起來，炒得腥風血雨，SCE急急發表聲明話與他們無關。其實明知有市場也因版權而不能正式輸入，這自然助長炒賣風氣。版權與水貨，關係真的千絲萬縷。

第九十九號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）





任天堂要換香港代理！？

可能係世界上最令人腳軟嘅攻略

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1：遊戲介紹聲色俱全
互動遊戲誌第 13 集

附錄 2：動畫商品音樂包羅萬有
PLAYERS ZONE VOL.18

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、非洲、怪傑
◆特約筆者／HAJIME、超音潛艇、仁魂、歐陽明、古拉拉_B
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆助理市場經理／Christine Lam
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



Creative Labs (HK) Ltd. - 現今首屈一指的PC多媒體硬件供應商，為其屢獲殊榮之3D Blaster大家庭， 再添一員猛將3D Blaster™Savage4乃專為 PC 玩家而設計的。

為了令用家可以親身感受3D Blaster™ Savage4所造出驚人的圖像質素，Creative Labs (HK) Ltd. 於1999年5月15日至16日於香港會議展覽中心 (Computer Expo 99期間) 舉行"Blaster Gamer 大比拼"， 要率先體驗3D Blaster™ Savage4的高速享受，萬勿錯過"Blaster Gamer 大比拼" 。

比賽遊戲

Half - Life™

比賽規則

1所有參賽者必須年滿12歲
2每位參賽者只可參加一次
3初賽共分三組， 每組共有9場比賽，每場比賽共有3位參賽者，比賽時間為10分鐘
4比賽形式以淘汰賽進行，每場比賽的優勝者 可進級參加該組的準決賽及決賽，於決賽的優勝者可進入總決賽
5比賽人數共81*人，如參賽人數超出限額，將會以先到先得為準則
6比賽結果將於每場比賽後展示於場內佈告板上
7比賽日期: 1999年5月15日 初賽
1999年5月16日 準決賽及決賽
8Creative Labs (HK) Ltd. 保留有關比賽的安排及結果的最後決策權
*參賽人數視乎反應而作出更改，Creative Labs (HK) Ltd. 保留有關更改參賽人數的權利

Blaster Gamer大比拼參賽者資料

姓名: ____________ 身份証號碼: ____________
年齡: ____________ 聯絡電話: ____________
地址: ____________
____
電郵地址: ____________

註 Creative Labs (HK) Ltd. Hyper PC Player 及Intel Semiconductor Ltd. 之所有員工一律不得參與是次比賽，以示公允

參加方法

參賽者只需填妥刊登於Hyper PC Player、Game Player、Xers及Game Plus 中的參加表格，寄往Creative Labs (HK) Ltd登記，Creative將會於5月12日前寄出比賽組別及時間的資料給有關的參賽者*。

郵寄地址: **尖沙咀廣東道30號 新港中心二期1504室**
(信封面註明: Blaster Gamer 大比拼)

參加日期: 4月14日至5月7 日
截止日期: 5月 7日 (以郵戳為準)
*所有未能於5月12日前收到比賽資料的參賽者，則代表未能取得參賽資格。

總決賽獎品

第一名(價值港幣$20,000)

- 限量發售版的最強多媒體表現的BlasterPC* 一部
(處理器: Intel® Pentium® III 450 MHz
記憶體: 64MB SDRAM; 硬碟機: 10GB
音效卡: Sound Blaster Live!; 顯示卡: 3D Blaster Savage4
顯示器: 17"揚聲器: PCWorks FourPointSurround)
- 1年免費訂閱Hyper PC Player

*Creative Labs (HK) Ltd. 保留更改BlasterPC的配件的權利

第二名(價值港幣$6,000)

- Boxed Intel® Pentium® II 400 MHz 處理器
- Intel® SE440BX -2底板
- 3D Blaster Savage4顯示卡
- 1年免費訂閱Hyper PC Player

第三名(價值港幣$3,000)

- Boxed Intel® Celeron™ 433MHz 處理器
- Intel® Socket 370底板
- 3D Blaster Savage4顯示卡
- 半年免費訂閱Hyper PC Player

All brands and product name are trademarks or registered trademark of their respective holders.

主辦: CREATIVE®
Creative Labs (HK) Ltd.

協辦: 
Hyper PC Player
Online Player Association

贊助: 
Intel Semiconductor Ltd.

STREET FAXER II Turbo

FAXER：福田、米奇
協力：南瓜

透過 DC 上網的新類型音樂 CD

由WARNER MUSIC JAPAN、日本COLUMBIA和PONY CANYON為首的15間日本唱片公司，現正宣布推出名為「MIL CD」(MIL是日文看見的意思)的全新多功能音樂媒體，暫定在7月左右推出，特點是它可經過Dreamcast來上網。

據知，這種MIL CD格式與現行的CD EXTRA相似，同樣是將該CD放進一般CD播放機就能聽到音樂，但若放進Dreamcast內播放則能夠在電視上出現歌手的宣傳MV片段或個人訪問等影像畫面。由於Dreamcast的影像處理能力足以和VHS錄影帶比擬，所以這種設計理論上是相當吸引的，加上這枚CD放可經由Dreamcast上網進入有關公司的網頁，以每枚售價1000~1500日圓來說確實會有一定的市場。(福田)

DC 用 Zip Drive 正式開發

傳聞已久的DC外部記憶裝置終於明朗化了，在4月21日世嘉正式宣布他們會和美國著名的記憶裝置廠商IOMEGA，合作推出Zip Drive作為Dreamcast的專用外部記憶裝置。每隻Zip碟的容量是100MB(註：剛推出的新一代Zip Drive容量為250MB)，為電腦界其中一種大容量記憶裝置標準，足以應付利用DC來上網保存一般資料如圖像、文字檔案或電子郵件等，優點在於普及性高大大減低開發成本。雖然目前這台使用Zip碟之外部記憶裝置的名稱、價格和其他對應機能仍未公布，不過已知它應是安放在DC主機的下方，與及價格「會比Dreamcast本體(29800日圓)較為便宜」，至於確實情報則有待日後的官方公布。(福田)

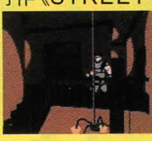
DC 9 月登陸歐美市場

對於歐美兩地的DC主機推出日期，現在已有一個較具體的情報了，據知SOA(Sega of America)宣布北美版本的DC將於99年9月9日推出，售價暫定為199美元(約1350港元)，至於對應之modem則會由原本的33.6k改為56k，不過是否連同主機一併發售有關方面則未有正面回答，另外美版DC會否推出DVD部件就要視乎用家們的需要而決定，換句話說即是有頗大的成數會推出，因為普遍用家都希望DC能夠對應DVD吧；歐洲版方面則暫定於99年9月23日推出。

至於讀者較關心的軟件陣容方面，現階段公布有十數遊戲與主機同步發售，將會是《Virtua Fighter 3tb》、《Sonic Adventure》、《SuperSpeed Racing》、《NBA Basketball(暫稱)》、《NFL Football(暫稱)》、《Mortal Kombat Gold》、《Geist Force》、《The House of the Dead 2》、《Sega Rally 2》、《Power Stone》、《Ready 2 Rumble》、《Castlevania(惡魔城)》、《SoulCalibur》和《Hydro Thunder》裏面的其中10至12款，截至99年聖誕節將會有合共30款軟件，至於2000年末則會有超過100款軟件發售。(福田)

CAPCOM GBC 作品炮炮響

來自美國的消息，CAPCOM現正替GAMEBOY COLOR開發4款全新作品，除了「期待已久」的《RESIDENT EVIL》(《BIO HAZARD》海外版)外還有經典名作《魔界村》、《1942》與及人氣格鬥作《STREET FIGHTER ALPHA》(即《ZERO》海外版)，詳情請看下期的《口袋「女」的戰爭》。(福田)



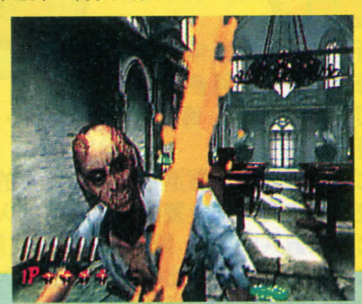


手提機第二次大戰降臨？

最近收到傳聞兩則，一是WONDER SWAN彩色版本將於明年中推出，另一單是GAMEBOY COLOR現正研製強化機能版本，至於是真是假則無從稽考。不過，有一個消息就是千真萬確的，那便是GBC將於5月14日起減價至6800日圓，難道任天堂真的想「散貨」？(福田)

死人屋照準問題有解救

有關DC版《THE HOUSE OF THE DEAD 2》的照準調教問題，可能有不少玩家都會投訴為何設定好照準位置後竟然無法儲存下來，有見及此世嘉方面於是提供一項軟件更換服務，讓玩家換回設有照準調教機能的新版軟件，只要將個人申請書電郵、傳真或投寄到世嘉便可，不過這對本港玩家的意義實在不大，筆者希望本港代理商能夠替玩家作更換服務便好了。有興趣者可參看以下網址http://www.sega.co.jp/dreamcast/hod2_gun.html (福田)



DDR 勁炒 $2300

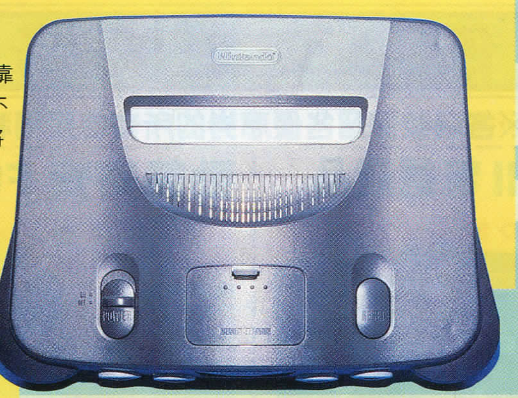
這個月炒得貴的遊戲相信非《DDR》莫屬，開售當日跳舞地毯即被炒到1800大元，而遊戲就售$500，算起來買GAME連地毯便要$2300。不過雖然話貴，仍然有不少《DDR》擁躉一邊「爆粗」一邊俾錢。而本來沒有代理這遊戲的SCE見到這種炒賣狀況，也發出聲明表示這次炒賣不與他們無關。當然，炒價只維持了一段短時間，現在《DDR》遊戲連地毯已回落到大約$1200左右了。(米奇)

N64 都有得玩 Ridge Racer

N64真的會推出《RR》系列？沒錯！據知這隻名為《Ridge Racer 64(暫稱)》的賽車遊戲將會在下個月的E3(Electronic Entertainment Expo)中首度亮相，但卻不在NAMCO而是在任天堂的攤位裏展出，難道NAMCO是將開發版權售賣給其他公司來製成這個版本？由於目前一切仍未作實，唯有等E3那時的圖片才知道它的底蘊；預定在本年底發售。(福田)

任天堂換香港代理？

這真是個令人感到很意外的消息，據可靠的行內人士透露替任天堂做了十多年的萬信將不會繼續當任天堂的代理，不過任天堂的產品將由哪間公司接手就還未清楚。今次事件不知是任天堂「飛」萬信還是萬信「飛」任天堂，不過近年來任天堂的產品在香港的確不太好賣，N64不在話下，就算是GB COLOR也因為行貨來價比水貨還要貴而無利可圖，哪一方面不想繼續下去也不出奇。現在最令人關心的是64DD和任天堂2000將由誰人接手，而現在的N64保養又將由誰人負責呢？（米奇）



末日之兆？DC摩洛哥跌到$90

DC少遊戲相信沒有人會反對，本來每隻遊戲都是能令機迷讚賞的佳作的話也沒有問題，可是市場好像已替DC遊戲的質素作了評價。最近我在銅鑼灣發現DC版《摩洛哥2》的售價竟跌到$90，一隻推出了不到兩個月的遊戲竟然如此，DC的問題已不再是「隱憂」了（雖然我覺得那遊戲不太差）。（米奇）

軟件保護助長反蛋？

說到《DDR》被炒，一向玩反蛋碟的人自然聯想到反蛋幾時推出了。既然「豬肉在前」，反蛋自然不會錯過，即使有保護也會想辦法解決。其實SCE這一招不得不說弄巧拙，本來軟件保護就是為了防止翻版的，可是由於現在太多人買了改造了的PS主機，有了軟件保護之後他們反而玩不到正版遊戲，他們又不甘心拆掉改造零件玩正版遊戲，令家中大批反蛋遊戲變廢物，於是索性等反蛋推出。這是否SCE意料之中的事呢？（米奇）

版權爭奪戰火花四濺

現時香港遊戲出版界正是爭奪版權的時候，爭得最火熱的當然是CAPCOM的《DINO CRISIS》了，這次大家除了要面對香港的對手之外，還要面對來自台灣出版社的猛攻，尖、東、青、龍無不對此遊戲虎視眈眈，各出版社都說要同時在港台兩地出版，不知當中有多少間真有此實力呢？此外，《拳皇'99》當然也爭到頭崩額裂。

最近，連期刊也牽起一陣版權熱，先說C社自從買了《通》版權之後，還想向兩本PS專書《The PS》和《電擊PS》埋手，不過據說好像碰了釘子。另一方面《通》的原出版社ASCII好像對C社那種有牌翻版的做法很不滿意，不知該刊會不會在短期內改變編輯方針呢？話雖如此，《通》中文版的有牌翻版做法看來對一些遊戲出版社頗有影響，似乎有人認為日本的出版社可以接受這種做法，所以出現飢不擇食的現象，竟然有人連以業界分析和介紹18禁遊戲為主的月刊《電擊王》也下手。

以這種狀況來看，香港的遊戲雜誌在內容上相信將會有很大的轉變，不過讀者是否想看這樣的雜誌呢？（米奇）

幾合一美版PlayStation遊戲

除了前面提到連影印攻略本一同發售遊戲之外，最近反蛋商人又有新意思。外國的反蛋高手想出將幾款遊戲合拼在一隻光碟上的方法，實行像GAMEBOY和紅白機一樣，推出幾合一遊戲。現時市面上所見的幾合一遊戲都是美版的，開機後便會顯示遊戲選擇畫面。相信這種幾合一遊戲將會為正版遊戲帶來更沉重的打擊。（米奇）

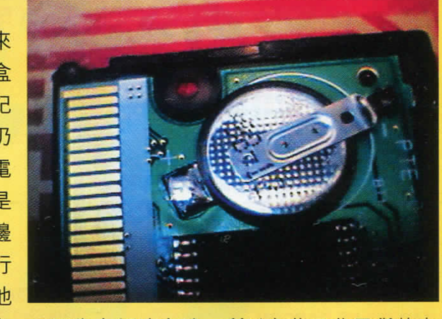
GAMEBOY翻版日盛，廠商點對策？

記得GAMEBOY《心跳回憶》推出前，KONAMI曾打算登廣告呼籲大家不要買翻版《心跳》，後來被擱置了。終於過了兩個月，市面上真的出現了翻版GB《心跳》，這當然一點也不出奇啦，問題只是當時那麼緊張的KONAMI會有甚麼對策。米奇問過KONAMI方面，他們看來才剛剛知道有翻版。當然，他們仍表示會將有關資料送到日本，不過會否採取行動就不知道了。

最年來海關集中打擊翻版光碟，對於翻版GB帶就好像完全沒有理會。最近一間生產抄錄GB遊戲用記憶卡的老牌DOCTOR機代理商再次在電視上賣廣告推銷他們的「遊戲帶」，我們會不會再次看到街上出現抄GAME的遊戲店呢？對於這種狀況各大遊戲生產商又有何感想呢？（米奇）

WS版《SD高達》電池出問題

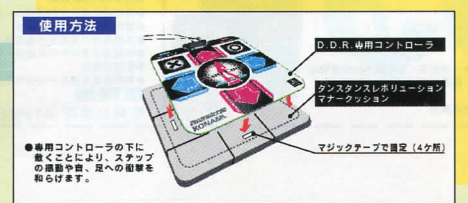
《SD高達》迷期待已久的WS版《SD高達EMOTIONAL JAM》本來應於上星期推出的，但是臨到發售日前一天，BANDAI方面卻突然公布部分盒帶出了問題，需立即收回，兩個月後才再推出。



據知這次事件問題在於部分盒帶裏用來維持記憶的水銀電池品質不良，導致部分盒帶關機後10分鐘左右便會洗掉遊戲進度的記憶。雖然BANDAI要收回全部產品，不過仍有一少部分能夠流到香港市面。據說原來電池不良的問題也可以在香港解決，方法是用＊形螺絲批拆開盒帶，就會見到盒帶一邊的水銀電池（見圖），大家只要到各大電器行購買一粒只售$8、編號CP1616的水銀電池來更換，在大部分情況下都可以將問題解決。正因為有解決方法，所以有些已收了貨的本地遊戲店就照樣出售這遊戲，而由於數量極少，售價當然不會便宜到哪裏。（米奇）

地毯有問題，先要問塊地

從店鋪老闆口中聽說有些玩家買了《DDR》地毯回家玩之後發覺遊戲會有不停連射↓的現象，他們說原來那是因為那些用家把跳舞地毯上玩，由於「地不夠硬」令地毯裏的「啫喱」分布得不平均，才會出現不斷連射↓的現象，解決方法有兩種，一是在跳舞地毯下墊一塊硬板或瓦通紙，另一方法是每次玩之前都替地毯做按摩，掃平裏面的「啫喱」。而KONAMI方面也知道有這樣的問題，所以已公布了會推出一塊吸震和吸音的專用地墊「MANNER CUSHION（禮貌墊？）」，售2480日圓，預定4月末發售。（米奇）



優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

FINAL FANTASY VIII 精選產品

憑券到本店購買《FF VIII》CD 套或記憶卡套可作 $20 使用



使用規則

- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

勁舞齊齊 FUN

憑券到本店購買 PlayStation 遊戲《Dance Dance Revolution》連跳舞地毯控制器可作 $20 使用



使用規則

- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

NGP COLOR 機套火牛優惠

NEOGEO POCKET COLOR 專用機套＋專用火牛　優惠價 $40



使用規則

- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

NEOGEO POCKET COLOR 遊戲現金券

憑券到本店選購以下任何一款 NEOGEO POCKET COLOR 遊戲可作 $20 使用：

- NEOGEO CUP '98 PLUS
- BIOMOTOR UNITRON
- 到處都是麻雀
- CRUSH ROLLER POCKET

使用規則

- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

WONDER SWAN 遊戲價惠券

憑券購買下列 WONDER SWAN 遊戲可作 $20 使用：

- 子育問答無處不在 MY ANGEL
- NICE ON
- 去釣魚吧！
- 元祖忍者查查丸



使用規則

- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

憑券到本店購買 Dreamcast《加米拉 Dream Battle》VMS 卡可作 $10 使用

使用規則

- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

惡魔城現金優惠

憑券到本店購買 N64《惡魔城默示錄》（日版）可作 $20 使用。



使用規則

- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GAMEBOY 遊戲實惠券

憑券到本店選購下列 GAMEBOY 遊戲可作 $20 使用：

- Top Gear Pocket
- 信長的野望 GAMEBOY 版 2
- PocketMon Pinball

使用規則

- ◆特惠貨品售完即止
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

DC 最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作 $20 使用（限售 30 套）

- 《GET BASS》連 DC 震動魚桿
- THE HOUSE OF THE DEAD 2 連原裝光線槍
- MARVEL VS CAPCOM
- BLUE STINGER
- 三國志 VI
- 信長之野望將星錄 with POWER UP KIT
- POWER STONE
- AERO DANCING
- SONIC ADVENTURE






使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

Wonder Swan 主機、遊戲現金券

憑券到本店購買 Wonder Swan 主機或下列遊戲可作 $20 使用（限售 30 套）：

- SD 高達 EMOTIONAL JAM
- 超級機械人大戰 COMPACT
- beat mania for Wonder Swan 連專用捽碟盤



使用規則

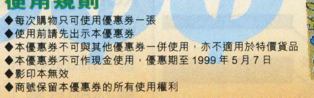
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

GAMEBOY 遊戲大優惠

憑券到本店購買下列 GAMEBOY 遊戲可作 $20 使用（各限售 30 套）

- POCKET MON 波子機（兼送 POCKET MON 禮物包）
- beatmania GB
- POCKET MONSTER 藍色
- DRAGON QUEST MONSTERS
- 薩爾達傳說 DX
- 遊戲王




新機地
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation 新作優惠券

憑券選購下列遊戲可作 $20 使用（限售 30 套）

- 女神轉生 Soul Hackers
- Bust a Move 2 初回限定版
- 心跳回憶 Drama Series vol.3 啟程之詩



使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

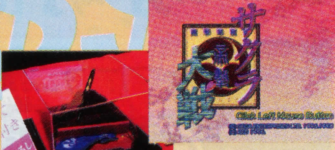
新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

櫻大戰、跳舞機有着數

憑券到本店購買 PC 版《櫻大戰》限定版可作 $20 使用，初版更可獲贈特製原子筆一支
憑券到本店購買 Dance Dance Revolution 原聲大碟或 Bust A Move 原聲大碟可作 $20 使用
（限售 30 套）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

NEOGEO 軟硬件全線優惠

月華之劍士 2 ROM 帶版	憑券可作 $100 使用
月華之劍士 2 CD 版	憑券可作 $20 使用
NEOGEO 帶機專用記憶卡	特惠價 $248
NEOGEO CONTROLLER PRO	憑券可作 $20 使用
NEOGEO CD 機	憑券可作 $100 使用
NEOGEO RGB 線	憑券可作 $20 使用

（限售 30 套）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

Dreamcast 配件超特價

以下配件憑券可作 $20 使用
Dreamcast 專用飛行控制器
Dreamcast《超發明 BOY 格列佛》VMS 記憶卡
配件可憑券可作 $20 使用
震動卡、VGA BOX、手掣、VMS 記憶卡、S 線、軟盤
（限售 30 套）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

N64 遊戲現金優惠

POCKET MON SNAP 大特價 $300

（凡到本店沖晒 POCKET MON SNAP 相片，即可免費多沖晒一次）

薩爾達傳說～時之洋笛（日版）	大特價 $220
DRACULA 惡魔城默示錄（日版）	大特價 $350
任天堂 ALL STARS 大亂鬥	憑券可作 $20 使用

（限售 30 套）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

DC 主機、配件、遊戲大優惠

憑本券購買 DC 主機加 $10，即送專業變壓火牛一隻

Dreamcast VMS 記憶卡	迷人價 $135
Dreamcast 手掣	迷人價 $135
Marvel Vs Capcom	迷人價 $230

（限售 30 套）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

N64《惡魔城默示錄》特惠價 $350

（限售 30 套）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Beat Con 碟盤 特惠價 $180

（限售 30 件）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY 遊戲超筍價

GAMEBOY 版《叮噹》 超筍價 $180
GAMEBOY 版《心跳回憶～文藝篇》 超筍價 $265
（限售 30 套）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



PlayStation、Saturn 兩用 JOYSTICK 特價 $100

（限售 30 部，只限屯門及銅鑼灣店）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation 硬件優惠

憑券購買 PlayStation 7503 主機（110～240V），可獲贈 PS 記憶卡一張
PANTHER 光線槍　優惠價 $50
原廠 PlayStation DUAL STOCK 手掣（保證原裝）優惠價 $100
（名額 30 名）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



行到邊玩到邊

（限售 30 套）

PocketMon 比卡超步行計　特價 $145
育成步行計　特價 $90

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74





GAME BOY 狂熱發售！！

憑券購買 GAMEBOY COLOR 主機（保養一年）加 $10
可換購 GAMEBOY 專業火牛／對戰線
（限售 30 台）

使用規則

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 7 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74





PlayStation

SNK 真拳王大會



五日假期很快，真的很快過去了，我留在香港，為了響應支持本港經濟！(雖然退稅的支票，不知為何只有不到數元，真的！連一串魚蛋都買唔起！唔唔——我決定唔入bank，而捐去東院)。但五日也不知道做了些什麼，雖然每天都很忙的似的睡覺、打機、聽歌——





其中一日在尖沙咀一酒店參加了拳王大會，人潮湧湧，十分熱鬧。SCEH借出了五部試玩機，比大家試玩SNK的著名game，如「拳王」、「餓狼」等，不出所料，最多人排隊的都是《拳王98》。

各位PlayStation fans：《Saga Frontier 2》有明信片送



相信唔少朋友都會買呢隻Square的大作，這次我們仲情商Square跟game送出一套五張的原裝明信片，仲唔快d去PlayStation Pro Shop、E2、Game Shop買！

《Dance Dance Revelution》做唔到行貨

好多朋友寫信／mail來問我，呢隻game有冇做行貨？真係好唔好意思，因為呢隻game中向EMI等唱片公司借用了部份出名的跳舞歌曲，而版權中只限日本國內使用呢d歌，所以我們試過，最後都不能列為行貨game，十分遺憾。





你希望行貨 game 包裝是——

Thomas Chan、Astley Chan、Cyril、Oscar 99、Akino等，謝謝你們對行貨包裝的寶貴意見！

如果你們仲有任何意見，請立即e-mail俾我！



新加坡的PlayStation市場

上週小弟去了獅城，雖然只去了兩天，開會之餘，也去看了下新加坡的game店。

位於市中心烏節路的Cineieisure Orchard商場，有一間我們的Game Unlimted。店面雖然不太大，但設計很新潮，入口是一隻太空船！你要穿過機艙，才可以入店內，店內新舊game頗齊，穿著PlayStation制服的店員十分親切，和大部份新人一樣，他們什麼話也會說，如廣府話、國語(他們叫華語)、潮州話、福建話、英語、馬拉語等等！講到玩game，可能懂日文的機迷不多，RPG不太受歡迎，反而賽車、格鬥等很受歡迎。新加坡沒有中文遊戲週刊，所以他們都看香港的《Game Players》、「Weekly」和《Game Plus》，當然小弟的專頁在當地都有朋友認識，令我十分欣慰。店長Henry是一個很資深的機迷，由他來介紹PlayStation遊戲，十分稱職。





我經常比較新港兩地，因為同是前英國殖民地，人口大多是中國南方移民，但分別又很大。香港什麼都很快，要和時間賽跑，而且自由。但新加坡的路人行走速度趕不上香港，潮流速度同樣趕不上。香港受日本的潮流影響很大，但新加坡就不太接受日本東西，當地人不太熱衷日版game，可能語言以英文為主，他們也好美版game。

雖然我感覺新加坡法律很嚴，但兩地同樣有翻版問題，即使在烏節路的大商場內也有翻版碟賣，但規模和數量都沒有香港大和多，真不知是自豪還是汗顏！

最不幸地是在最後一天，去East Coast吃著名的黑椒蟹，味道的確不錯，但回港後就一病不起，肚瀉不止！搞到專頁也要脫稿一期，真的得不償失。

反翻版口號入選佳作

1. G-MAN
   賣翻版　無人格
   反翻版　你有責
2. G-MAN
   尊重遊戲創作
   買game要買正版
3. G-MAN
   盜版行為得人憎
   踏上正途玩正版
4. G-MAN
   路邊翻版不要玩
   行貨正版最實際
5. G-MAN
   買賣翻版屬罪行
   良好機迷莫參與
6. G-MAN
   有心爆機玩正版
   上等機迷堪稱讚
7. G-MAN
   盜版game碟，蠶食game界
   支持正版　前途光明

史上最強大評選團

各位反翻版之英雄人仕，相信等評選這天等了很久吧！

多謝各路人馬比面，小弟收集到近一百個反翻版口號！部份佳作已在本專頁上和大家見過面了，當然還有更多滄海遺珠作品。有沒有刊登過，絕不影響評選程序。



為了讓評選公平公開地進行，於是小弟誠邀本港game界的代表人物組成大評選團，在四月十二日假尖沙咀一酒店舉行了簡單而隆重的「全港反翻版口號評選大會」。

史上最強大評選團團員包括本港銷量最高，最受歡迎的三本game雜誌主編（排名不分先後），包括玉樹臨風的《Game Player》的米奇先生、高大威猛的《Game Plus》的飛龍先生、青靚白淨的《Game Weekly》的電玩太郎先生；新晉game書《Gamely》執行總編，風華絕代的凝空先生；及二本少年漫畫的編輯，成個木村款的《Co Co》阿英哥哥、又靚又Q的《Exam》的Ken哥哥，當然還有小弟本人。

評選方式使用不記名方式，每人需給每個口號一個分數（1分最低，5分最高），最後我再總結分數。所以每位參賽者的每個口號都至少有七位評判看過並俾分，一人一票，絕對公平，絕無作馬。

你係唔係好想知誰是冠軍呢？佢有甚麼咁叻？當然冇咁易！賣個關子先！想知結果，請看下期的「PlayStation專頁」！（其實我仲點算緊票數，hi hi）

《電車GO！2》特別推廣

你們記得去年我們搞的「電車GO！2遊電車河」嗎？這個Taito大受好評的遊戲可以帶你穿越日本本州、九州等地，風光如畫，不容錯過！現凡在PlayStation Pro Shop、E2，都可以用特價買到呢隻game，仲有一條日本手提電話繩送添！



《電車GO！2》特別包裝（遊戲、專用手掣、馳錶）：特價$599

《電車GO！2》遊戲：特價$299

《電車GO！》／《電車GO！2》專用手掣：特價$330

《Dance Dance Revolution》啟事



本月在日本推出發售的PlayStation 遊戲《Dance Dance Revolution》，是由日本Konami公司開發的最新跳舞遊戲。

由於該遊戲中歌曲的版權問題，不能在日本以外地方發售，故Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd.對亞洲的PlayStation遊戲機迷表示十分歉意。



但近日發現，本港市面出現很多該遊戲及其配件的平行進口產品（俗稱「水貨」），而且價格驚人。所以我們嚴重申明，該等產品並未取得版權擁有人之正式發售同意，Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd.保留一切法律追究權利，而且不會對本港市面上的水貨產品負任何責任及保養。

Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd.

PlayStation 六月行貨時間表

日期	英文名字	譯名	公司名	價格(港元)	類型
3日	Gungage	Gun Guage	KONAMI	358	ACT
3日	Jail Breaker	Jail Breaker	NEC Interchannel	420	AVG
10日	Racing Lagoon	Racing Lagoon	SQUARE	358	RPG+RAC
17日	The Mystic Dragoons	The Mystic Dragoons	XING	358	RPG
24日	APE ESCAPE	APE ESCAPE	SCE	358	ACT
24日	FATAL FURY WILD AMBITION	餓狼傳説 WILD AMBITION	SNK	358	FIG
24日	PERSONA 2	PERSONA 2罪	ATLUS	420	RPG
24日	Noah with Black Eyes —Cielgris Fantasm—	黑色眼睛的門 —Cielgris Fantasm—	GUST	358	RPG
24日	Tondemo Crisis!	驚天危機	德間書店	358	ACT
24日	Rival Schools 2	私立Justice學園 熱血青春日記2	CAPCOM	358	FIG
24日	Pacapaca Passion	Pacapaca Passion	PRODUCE	358	ACT

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong（SCEH），又或者寄 e-mail 俾 Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

SCEH 信箱回覆

如果有日沒有翻版

Akio：

你們利用DVD來作新PlayStation 2的媒體，這方法雖然好，可以減低盜版的質素，但是不是一個治本的方法。我認為應在主機身上落手，只要盜版商人不能加改機IC在電路板上，還要不用鑼絲接合主機，用燒焊器在內部燒焊，使他們不知接合處在那　，從而不能加IC在主機內。我認為內機殼用金屬來製成，然後在殼的內部燒焊，使人們看不見接合的地方，不能開主機來做手腳，截去盜版的基本要求，必能滅絕盜版。

我正在儲錢來買新PlayStation，我現在已有PlayStation，我也看過盜版的質素，完全是垃圾一隻，與正版是兩回事，Opening又不清楚，有時又有停下停下的現象，原本是一隻好Game，都使我感到厭倦，使我不想玩這Game，也不會買正版，令各廠商都得不到應有的回報，使我感到【白費心機】的感受。故此，我現在下決心買新PlayStation的正版遊戲，不再是買盜版的少年，當當正正做一個正版少年。

忠實game迷，阿斌上
三月廿九日

阿斌君：

多謝你的建議，非常專業有用，我也很想有日香港沒有翻版，等我們可以正常地做生意。

而你的決心，我們會以行動來支持你，最新的PlayStation行貨優惠計劃即將出籠，這是統計過fans的需要而作出的英明決策。

Akio覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH），又或者寄e-mail比Akio！
你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系，他會直接回覆你的電郵。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk



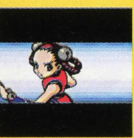
HYPER NEOGEO WORLD '99



又過了兩個星期了・大家有沒有留意剛推出的幾隻NEOGEO POCKET COLOR新遊戲呢？今次我YURI就準備為大家介紹一隻快將推出的NEOGEO POCKET COLOR格鬥大作・那就是大家期待已久的《餓狼傳說FIRST CONTACT》了。

這次是《餓狼傳說》首次在NEOGEO POCKET COLOR登場。系統基本上是以《餓狼傳說 2》為基本・大家看到畫面都知道一定好利害・而YURI好仰慕的幾位《餓狼》人物TERRY、ANDY、JOE、不知火舞、RICK及李香緋都會登場・我YURI梗係唔會錯過啦・我仲回摟括多些關於《餓狼FC》進資料俾大家・大家一定要留意我的專欄呀！









SNK Vs CAPCOM 意見調查結果第一次公布

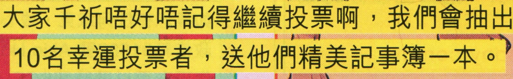
很多謝各位對此遊戲的支持，我們收到了很多來信投票，今次由於大家都很用心，並對《SNK Vs CAPCOM》有很多新鮮有創意的意見，我們將盡量向日本反映，希望造出來的遊戲不會令大家失望。以下就是今次投票的結果：

SNK Vs CAPCOM 登場人物投票結果

SNK人物	票數
八神庵（KOF系列）	3
草薙京（KOF系列）	2
七枷社（KOF系列）	2
CHRIS（KOF系列）	2
MATURE（KOF系列）	2
SHERMIE（KOF系列）	2
VICE（KOF系列）	2
不知火舞（餓狼系列）	2
東丈（餓狼系列）	2
ROBERT GARCIA（龍虎系列）	2
坂崎獠（龍虎系列）	2
ATHENA（PSYCHO SOLDIER）	2
CLARK STEEL（怒系列）	2
LEONA（KOF系列）	1
OROCHI（KOF系列）	1
RUGAL（KOF系列）	1
矢吹真吾（KOF系列）	1
二階堂紅丸（KOF系列）	1
草薙柴舟（KOF系列）	1
TERRY BOGARD（餓狼系列）	1
ANDY BOGARD（餓狼系列）	1
GEESE HOWARD（餓狼系列）	1
BLUE MARY（餓狼系列）	1
BILLY KANE（餓狼系列）	1
李香緋（餓狼系列）	1
金家藩（餓狼系列）	1
蔡寶奇（餓狼系列）	1
KING（龍虎系列）	1
MICKY（龍虎系列）	1
坂崎由里（龍虎系列）	1
坂崎琢磨（龍虎系列）	1
奈戶流留（侍魂系列）	1
莉舞流留（侍魂系列）	1
CHARIOTTE（侍魂系列）	1
GALFORD（侍魂系列）	1
色（侍魂64系列）	1
HEIDERN（怒系列）	1







NEOGEO POCKET COLOR 試玩站



如各位仍然未買NEOGEO POCKET COLOR，又未有到MEGA TON SHOW試玩的話，現在在市面有更多機會試玩了！從今日開始，你就可以到以下地點試玩到NEOGEO POCKET COLOR了！現在大家還可以試玩到最新遊戲《CRUSH ROLLER》和《POCKET TENNIS》，當然唔少得《KING OF FIGHTERS R-2》啦！

1.灣仔軒尼斯道「香港遊戲機城」
2.尖沙咀金馬倫道「金馬倫遊戲中心」
3.佐敦「大華 VIRTUAL ZONE」
4.九龍灣「VIRTAUL ZONE」
5.沙田新城市廣場 3 期「MEMORY」



CAPCOM人物	票數
RYU（SF系列）	3
春麗（SF系列）	3
KEN（SF系列）	2
豪鬼（SF系列）	2
火引彈（SF系列）	2
CAMMY（SF系列）	2
GUY（FINAL FIGHT系列）	2
ADON（SF系列）	1
DEE JAL（SF系列）	1
KARIN（SF系列）	1
MAKOTO（SF系列）	1
NASH（SF系列）	1
REMMY（SF系列）	1
ROLENTO（SF系列）	1
ROSE（SF系列）	1
SAGAT（SF系列）	1
VEGA（SF系列）	1
YANY（SF系列）	1
YUN（SF系列）	1
本田EDMOND（SF系列）	1
MORRIGAN（VAMPIRE系列）	1
LILIS（VAMPIRE系列）	1
FELICIA（VAMPIRE系列）	1
GALLON（VAMPIRE系列）	1
CLAIRE（BIOHAZARD系列）	1
LEON（BIOHAZARD系列）	1
JILL（BIOHAZARD系列）	1
ADA（BIOHAZARD系列）	1
BARRY（BIOHAZARD系列）	1

新GAME介紹

製造商：ATLUS　售價：420港元
發售日：99年6月24日　容量：CD-ROM　記憶：未定
RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK／對應PocketStation

TEXT：
真．惡魔召喚師 福田FUKUDA

ペルソナ2 罪 INNOCENT SIN.

PERSONA 2 罪

體驗版系統完全大剖析

相信有不少朋友已從PlayStation版《SOUL HACKERS》附送的體驗版裏，享受過無論畫質、劇情以至系統均十分卓越的《PERSONA 2 罪》了，由於系統上的變更和修訂令進行方式有所改變，故此閣下是老手與否都要重新適應，當然若有任何疑問請參閱本文的解說。



體驗版完全攻略

背景介紹

遊戲是發生在名為珠閒瑠市的臨港都市上，在這個人口達128萬的政令都市裏基本活動範圍有蓮華台和平坂區兩處，市內不但有出版社及電視台等傳媒機構還設置了各種企業，另一方面亦有像阿拉也神社這類鄉鎮色彩濃厚的地點，令這裏集結了古今兩代的景緻風貌。現時可通往的地點實屬有限，有些設施還是處於整理狀態，因此本體驗版的劇情是主要圍繞着主角．周防達哉所就讀的七姊妹學園，一切事端皆由這裏開始…



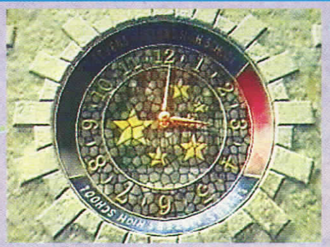
■蓮華台地圖



■平坂區地圖

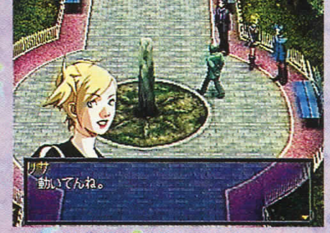
奇異事件

開始時達哉、榮吉與莉莎出現在七姊妹學園門前，由於從附近市民口中打聽到校內學生好像有點騷動，於是馬上進校看過究竟。三人在校門前發現結集了好一堆人，就在這時頂層大鐘的指針突然擺動，來自春日山高校的榮吉不明所以，莉莎告之每當這事發生就會有不祥事隨之出現，而從校工與岡村老師的怪異行徑看來事情絕不簡單。不一會怪事便立即發生，一名女學生突然驚叫起來，其面容頓時變得被毀了容似的，莉莎表示這可能是與校徽的咀咒有關，於是提議盡快找校長解決這個問題。


■大鐘上的指針突然動起來



■毀容傳聞顯現眼前



■校長的銅像竟然會自己走動

有緣相遇

進入校園範圍後，達哉等人便有機會被惡魔襲擊，不過只要小心應付應無大礙。在對着校門的中庭裏，三人察覺到原本安放銅像的石台上空空如也，這時校長的銅像竟然在榮吉的身旁擦身而過，縱使和傳聞吻合這實在令人咋舌。銅像圍着南面的石柱不斷繞圈，目的完全不明，隨後Ideal老師(岡村真夜)説它可能是被鳴羅門石影響而作出如斯舉動，並告訴三人情況危險應馬上逃命離開。對於傳聞陸續實現化一事莉莎感到事態嚴重，因此最好盡快找老師或校長查探解決方法，可是當行到2F西側的教員室時發現門前有兩名學生擋着，説裏面正進行緊急會議無法內進，達哉唯有先往3F的校長室去。

在前往校長室的途中，達哉在各班房內看見有不少學生已被校徽咀咒所影響，需要終日掛着繃帶遮蓋面容。在校長室三人不但找不到那老頭的縱影，更因榮吉身上的春日山高校校徽而發生一輪擾攘，跟着他和莉莎的爭執令他強將「銀子」這名字加在她身上。就在這時有兩名二十歲左右的女性步入校長室，分別是高校生情報雜誌古利斯的女記者天野舞耶與及見習攝影師黛雪野，她倆到來是為了進行有關七姊妹學園內傳聞的報道，剛巧有兩頭惡魔走入校長室，結果在達哉等人動手前已被舞耶二人發動PERSONA力量解決之，最後榮吉更將一對粉紅色手鎗送給舞耶作為武器。



■教員室好像展開緊急會議


■原來她倆都是擁有PERSONA的

四出調查

由於剛剛加入了兩名強勁同伴，筆者建議最好先到其他地方聽取情報和傳聞，因為再繼續進行劇情的話就無法看到其他事件了。在校園以外達哉仍可聽到校徽被咀咒及校內流行着怪病的事，雖然校長正全力調查可是他卻不知去向，另外在兩條商店街裏除提供回復服務的店子和葛業偵探事務所外，所有商戶均不做生意。較可取是進入平坂區內的VELVET ROOM找鋼琴師拿勒斯，當被問及「到底你生存在世上是為了甚麼？」時選答「正在探求這個答案」，就可獲得40冊懸賞雜誌。

■莉莎的家，其父親相當日本化



■現時所有商店都是不會販賣物品的



■在公園和壽司店均可聽取傳聞



■打聽到傳說中的校園幽靈花子

■葛業偵探事務所為你散播傳聞



■付錢後果然發現馬桶惡魔

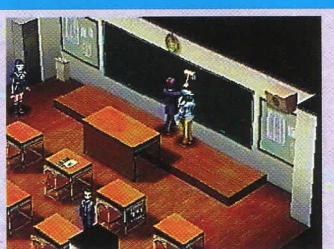
謠言變成真實

若問及《PERSONA 2罪》裏最具特色的系統，相信非「謠言」莫屬了。由開始至今達哉等人已聽過了不少傳聞，例如販賣武器的俄藉麵店大嬸、販賣防具的時裝店和在校園內活動的幽靈花子等，只要獲取足夠資料後前往平坂區商店街的葛業偵探事務所，就有辦法將它們實現化起來。哪麼傳聞到底是從何處尋呢？原來在蓮華台公園及平坂區壽司店，是分別設有提供傳聞情報的傢伙，他們採用互相交換情報的規則，即是説玩者需要先到各個場所打聽傳聞，再找這兩名情報提供者進行確認跟進步驟。

舉個例，達哉等人本來並不清楚時間城是從事甚麼活動的，但當和情報提供者交換情報（如將七姊妹學園內的七不思議事情告之）就會知道時間城是販賣武器飾物之類的東西，接着便到葛業偵探事務所向社長繳付3000日圓來散播這些傳聞使之實現化。利用這個方法就能把在學校打聽到的幽靈花子傳説變成事實，這時只要將花子打倒便可獲得道具「花子的咕片」，再把它交給2B班那名提供情報的學生來換取99本懸賞雜誌。

毀壞校章

回想起校長室內舞耶的一番話，七姊妹學園校徽原來是和普里迪斯星團的形狀相同，假如校徽真是引起咀咒的因由，若將校內所有校徽一一破壞那豈不是能夠解決這個問題？於是便決定先往各間班房去打碎黑板頂的校徽裝飾。由1F至3F合共有7間課室是安放了校徽掛飾的，將它們全數打碎頓時想起教員室內應該還有校徽的，於是便馬上往教員室去，這時雪野碰回恩師汧子老師，寒喧一番並把目前狀況告訴她後牙子便叫達哉將教員室內的3塊校徽掛飾毀掉。


■趕快毀壞教室內的校徽吧



■雪野和汧子老師久別重逢



■在校工休息室取得鎖匙



■進入大鐘機房結果找到反谷

事件元凶

雖然達哉把教員室內的校徽掛飾破壞掉，可是患病學生的情況並沒有好轉，難道有甚麼地方出錯了？靈機一觸的銀子説大鐘鐘面上都是印有星團圖案的，這時廣播器突然響起反谷校長的聲音，説要立即停止破壞，汧子老師等人聽後唯有遵照指示繼續清潔教員室。由於進入大鐘機房是需要鎖匙的，達哉根據老師的情報先往1F校工休息室，不過老校工卻記憶甚差忘記了鎖匙放在哪裏，結果榮吉在他頸上找到刻有「時計台」鐵牌的項鍊…最後眾人在大鐘機房找到反谷，體驗版亦隨即完結。

預告圖片速覽



■惡魔繪師？造型和金子一馬沒有分別


■市內大爆炸，原因何在？


■駕駛電單車的達哉


■它不是JOKER…但到底是誰？


■身穿春日山高校校服的美少年

系統詳盡分析

角色能力解說

和前作《女神異聞錄PERSONA》比較，角色能力上的差異確實不大，首先是角色同樣設有力量STR、體力VIT、技巧TEC、速度AGI和幸運LUC 5個項目，對攻擊力、防禦力、魔攻力、魔防力、回避率和行動順序均有影響，其次是增設了所裝備PERSONA在升級後的獎勵，像圖中達哉的ヴォルカヌス就會在角色升級時自動增加AGI 1點。另一方面，較顯著的分別是角色只會裝備一種武器，如初期時達哉的刀、榮吉的機關鎗和雪野的投擲道具等，即是說無法選擇使用格鬥系武器還是鎗械系武器來攻擊，這樣的話對使用鎗械的榮吉和舞耶來說便比較吃虧，因為像鬼魂這類沒有實體的惡魔是無視鎗彈傷害的。

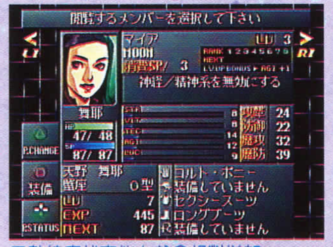



■角色能力狀態畫面

◆能力狀態畫面一覽◆

(1) 角色樣子 (2) 裝備PERSONA之名稱、等級、塔羅屬性和消耗SP (3) 裝備PERSONA之熟練度、所需召喚次數和升級時的獎勵 (4) 角色現時的屬性相性 (5) 角色的HP與MP (6) 角色的力量、體力、技巧、速度和幸運 (7) 角色的攻擊力、防禦力、魔攻力和魔防力 (8) 角色的星座及血型 (9) 等級、經驗值和升級所需經驗值 (10) 裝備了的武器、護頭、護身、護足及飾物


■召喚PERSONA來提升熟練度


■熟練度越高能力就會相對增加


■合體規則作出極大改動


■最多只能攜帶10枚PERSONA咭

PERSONA與角色的關係

在這個系列的定義裏，PERSONA的意思是指「人的另一種人格」，可闡釋為和角色共同存活互相影響的夥伴。理論上每個人都應能發動PERSONA力量，可是並非所有PERSONA都能夠隨意運用，而要使用它們的基本條件是 (1) 角色必需達至一定等級來駕馭它 (2) 它和角色的相性不能太差。和前作相同，今次每名角色都只能把特定種族的PERSONA降魔，而角色與它們的相性差異是會影響到能否降魔或召喚時消耗SP等因素，譬如某人與EMPEROR及STAR的相性度分別為最高與最低，當他使用EMPEROR便有機會節省SP而STAR則無法降魔等。

同樣地，PERSONA能力是直接反映在角色身上的，說得具體點便是PERSONA能力越高角色就會變得越強，至於令其強化的唯一方法就是不斷召喚它提升熟練度。熟練度合共分成8級，當召喚到一定次數就會提升同時令能力值稍作增長，而由於Lv.10熟練度1的PERSONA有機會比Lv.5熟練度8的為弱，故此玩者必需盡快替手上的PERSONA練功。補充一點，就是熟練度到達8級時將之歸還變回道具的設定依然健在。

惡魔交涉技巧

《女神轉生》系列的最大魅力，除了惡魔合體外就當然是充滿變化和惡魔交涉，今集保留有《PERSONA》時每名角色預設4種交涉指令，由於每種都有不同特性故可因應惡魔性格來選擇由誰人擔當説客，譬如敵人是女性就最好派達哉上場。不僅如此，今集還增設多人複合交涉，玩者每次最多可派3人和惡魔對話，但留意某些組合是很難生效的，像榮吉與銀子這對仇家是很難令他倆好好合作的，結果只會變成由其中一人進行交涉；至於交涉成功後所得之塔羅咭數量則是按惡魔等級來決定。

合體的重要性

PERSONA合體可算是本作的最大變更點了，比起上集只需單純地和惡魔交涉索取SPELL咭，今次毫無疑問地變成麻煩得多。要製造一張PERSONA咭來使用，首要條件是從惡魔交涉中獲取大量相同種族的塔羅咭，例如要製造EMPEROR就必需先取得EMPEROR的塔羅咭，即使擁有其他塔羅咭也是沒用的，這樣説迷宮內的敵人種類便控制了玩者所能製造的PERSONA。接着咭的數量一定要足夠，如要製造的PERSONA是Lv.10就必需先獲得40張對應它的塔羅咭，Lv.20便是80張（等級的4倍數）。



■最多可作3人共同交涉



■所得塔羅咭數目因應惡魔等級來決定



■要合體就必需擁有特定的塔羅咭



■終於獲得新的PERSONA咭了

戰鬥系統變更點

和整個系列一直以來實行的回合制不同，今集改為根據角色之行動順序來自動展開戰鬥，玩者需要預先輸入每名成員的作戰指令，除了開鎗外基本上和前作並沒有任何分別，而由於變成預先設定指令所以必需根據環境來改變行動，否則便有機會發生像對着炎系惡魔放火這種無聊行動。預設行動的優點，就是可省回不少重覆輸入指令時間，這對不斷召喚PERSONA來提升熟練度極為便利；另外廢除地板式戰場大大增加了視覺效果，即使是千篇一律的戰鬥亦不會覺得乏味。

■可事先輸入各成員的行動和順序



■完全自動化的戰鬥場面

魔法與特技

今集在魔法系統上的變化並不算大，保留了各種傳統魔法，最明顯的變動應算是以水系的アクア來取代了冰系的ブフ，理由何在則不得而知；另外還增設了不少畫面效果出色的新特技。



■估計取代冰系魔法的アクア



■亦增設了不少新款特技

初期 PERSONA 魔法簡表

アギ	敵單體炎系攻擊	アクア	敵單體水系攻擊
マグナ	敵單體地系攻擊	ジオ	敵單體電系攻擊
ザン	敵單體衝擊波	ハマ	敵單體破魔攻擊
ムド	敵單體咒殺攻擊	タルカジャ	我方攻擊力2倍
ドルミナー	敵單體昏睡	バルザック	敵單體狂暴化
ディア	單體回復HP	メディア	全體回復HP
蜃気楼	敵全體目眩	引っ搔き	敵單體技相性攻擊
マルチディメンション	敵單體放往異次元去		

合體魔法概念

本作在戰鬥上的另一變更點，就是增設需要三人一齊發動的合體魔法，基本概念是假如隊中有三名成員以特定順序來施放某些魔法或特技，就能夠發動合體魔法。舉個例，像設定在體驗版裏的第二招合體魔法「疾驅水爪破」，只要隊中任何三名成員是以「マグナ→アギ→マハアクア」的連續順序來行動，疾驅水爪破就會自然發生，因此為令這招能確實出現玩者必需善用編排成員行動次序這個指令。



■(1)先替三人輸入特定魔法



■(2)然後設定特定行動次序



■(3)條件成立便發動合體魔法

其他角色介紹



菲利明

只出現在夢境的菲利明[フィレモン]，是由前作伸延至今的角色之一。他會把召喚PERSONA之能力給予擁有高精神力的人，此外亦會在夢中引導各人尋找自我和給予啟示，不過在現實世界他卻以金色蝴蝶的姿態出現。

反谷孝志

別號「般若校長」(般若指女鬼之意)，曾是前作聖艾路明學園的訓導主任，現在乃七姊妹學園的新任校長，對師生灌輸要絕對服從的思想。



三科寬吉

三科榮吉之父，是容易激動的典型頑固老頭子，在平坂區經營一間名為「合點壽司」的壽司屋；口頭禪是「同意極了！」及「你胡說甚麼！」。



岡村真夜

日本歷史科教師，為莉莎的班主任，由於向學生們不斷啟蒙有關理念能量Ideal Energy的事，故此獲得「Ideal先生」這個別稱。

JOKER

他(她？)是存在着高校生之間的傳聞人物，據知來自一個以攜帶電話來實行的「JOKER大人」儀式，但他到底為何要狙殺主角等人則不得而知，難道背後隱藏着一些不可告人的秘密？



高見冴子

同樣來自聖艾路明學園的教師，轉職到七姊妹學園後主要教授英語，為周防達哉的班主任。由於教學方法別具一格，故此深受學生歡迎。



史提芬・斯華曼

英文名稱是Steven Silverman，為女角之一莉莎的父親，雖然身為美國人可是因喜歡日本而歸化於此，並建成一間引以自豪的純和式豪宅居住；平時多數穿着和服褲飾。



製造商：SQUARE　發售日：夏季預定　價格：未定
容量：CD-ROM（數量未定）　記憶：未定
ARPG 2P　MEM　對應ANALOG CONTROLLER　對應DUAL SHOCK

TEXT: KOTARO

體驗版内容徹底解析！

聖剣伝説® LEGEND OF MANA

操作說明

	通常時	戰鬥時	
方向鍵	角色或游標移動	角色或游標移動	
左、右 STICK	八方向移動	八方向移動	
○掣	決定	QUICK ATTACK	
口掣	—	ACTION ABILITY（初期設定 JUMP）	
△掣	—	POWER ATTACK	
×掣	取消或 DASH（方向鍵和掣同按）	ACTION ABILITY（初期設定 GUARD）	
START 掣	MENU 畫面表示	暫停	
L1 · R1 · L2 · R2 掣	—	必殺技或魔法	

大技

COMMAND THRUST（コマンドスラスト）	→→＋△
COMMAND UPPER（コマンドアッパー）	↘＋△
COMMAND JUMP（コマンドジャンプ）	←→＋△

※裝備武器不同，在戰鬥中的行動速度也有所差異，其中重型武器能減低戰中的步速能力，反之亦然

連續技

短劍	○○○△
片手劍	○○○△
片手斧	○○○△
大劍	○○○△
BATTLE AXE	○○○△
BATTLE HAMMER	○○○△
槍	○○○○△
ROD	○○○○△
GRAB	○○○○○△
雙截棍	○○○○○△
弓	○○○○△片手劍

EVENT 篇

體驗版流程



＃1MY HOME（マイホーム）

遊戲開始時，在門前遇上流離失所的CORONA和BAD，其中不論答允收容與否，他們最後也會寄居在主角的家裏。另外，只要與道上的草人對話，就可以取得首個ARTIFACT「積木之町」（積み木マの町），在WORLD MAP之中配置「DOMINA之町」。

＃2DOMINA之町～酒場前～



進入「DOMINA之町」的村口，遇上正在對話的DEWL和琉璃，若假於對話完結後比DEWL先行一步進入TEAPO之家，就可以結識到DEWL。相反，跟着琉璃進入酒場，則會遇上力奇。

＃3DOMINA之町～噴水池之西～



在噴水池之西的中庭裏，有隱藏着的PET MONSTER「RABBI」（ラビ），只要趕及其逃入森林之前上前接觸，便可以成功捕捉，否則就要移動至村內其他場所後折返，「RABBI」才會再次出現。

＃4DOMINA之町～酒場～



返回酒場時，遇上琉璃正在質問麗斯（レイチェル）知否真珠姬的下落，假若依照以下的對答上前查問，琉璃便會與主角一起前往找尋真珠姬，同時也於麗斯手上取得ARTIFACT「翡翠之卵」（ヒスイの卵），在WORLD MAP之中配置「MEKIBU之洞窟」。

琉璃「なにか、知ってるのか！」
答「どうしたんだ！」

琉璃「ツレが行方不明なんだ」
答「ツレってどんあヤツ？」

琉璃「オレが守ってやらなくちゃいけないのに…！！！」
答「いっしょに探そうか？」

＃5MEKIBU之洞窟



擊倒洞窟盡處的BOSS，便可以成功救回真珠姬，以及完成EVENT「迷途公主」（まいごのプリンセス）。

　※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

＃6 MEKIBU之洞窟

假若擊倒MEKIBU之洞窟的BOSS後，再次進入洞窟之中，主角就會遇上神秘的穴探團，而與之對話後，他們便會返回DOMINA之町的宿屋。



＃7 DOMINA之町～市場～

重返DOMINA之町後，只要前往市場處尋找力奇，再依照以下的對答表示，力奇就會加入成為同伴。



力奇「だけど街道は盗賊だらけにゃ。町から出るのはコワイにゃ。アンタもそう思うにゃ？」
答「いいえ」
力奇「二人で盗賊をこらしめるにゃ。うまく行ったら、大もうけさせてあげるにゃ」
答「はい」

＃8 DOMINA之町～TEAPO之家～

與力奇成為同伴以後，前往TEAPO之家尋找TEAPO對話，就可以從力奇手中取得ARTIFACT「車輪」，在WORLD MAP之中配置「RYUON街道」(リュウオン街道)。



＃9 RYUON街道～分岐道～

進入RYUON街道內，在分岐道中遇上DANAE，而與其對話便可以得悉賢人之事。然後，以未擊倒BOSS的情況之下，返回MY HOME。



＃10 MY HOME

返回MY HOME之後，與BAD和CORONA對話，便會提及到關於賢人的始末。然而，假若依照以下的對答回答CORONA，則會出現隱藏EVENT「幼小的魔法使」(小さな魔法使い)，隨後BAD出走，而CORONA也相繼離去。



＃11 DOMINA之町～宿屋～

前往DOMINA之町的宿屋處，在地下的房間中會再次遇上DANAE，只要依照以下的對答回答DANAE，就會出現隱藏EVENT「GAIA之智慧」(ガイアの知恵)。

DANAE「アンタ、マナの木について何か知ってる？」
答「知らない」

DANAE「死んだら魂はどうなると思う？」
答「魂はなくならない」

DANAE「私、やっぱりガイアに会おうと思うの」
答「勝手に行けばいい」

另一方面，穴掘團等人正在二樓右方的房間中聚居，假若依照以下的對答回答他們，便會出現隱藏EVENT「取回寶捷」(プッツィを取り戻せ)。



穴掘團「どうかワレワレの救世主を助けだしてほしいものである！」
答「はい」

＃12 DOMINA之町～市場～

再次前往市場處尋找力奇匯合。

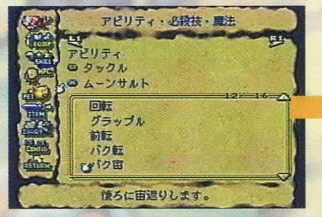
＃13 RYUON街道

擊倒RYUON街道中的BOSS，便與力奇分別，完成最後的EVENT「力奇的買賣路上」(ニキータ商い道中)。

戰鬥篇

ACTION ABILITY修得之術

還記得上期最後之中提及到的組合ACTION ABILITY嗎？其實只要在戰鬥前，配置以下特定的組合，在戰鬥終結之後(當然也要取得一定的經驗值)，角色就可以修習成新的ACTION ABILITY，當中不單止能夠增強角色各種攻擊和行動變化，同時也可以角色領悟出不同特性的必殺技，所以ACTION ABILITY的重要性是絕對不能乏視。





基本ACTION ABILITY

名稱	備註
JUMP（ジャンプ）	跳躍
GUARD（ガード）	防禦，能夠減低敵人攻擊的損耗
QUICK DASH（クイックダッシュ）	突進
QUICK BACK DASH（クイックバックダッシュ）	後退
蹲下（しゃがむ）	加快體力回復
PUSH（プッシュ）	令對手失去平衡
APPEAL（アピール）	挑發
回轉	自轉，能夠配合攻擊造成特殊技

組合ACTION ABILITY

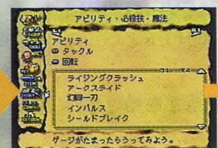
ACTION ABILITY	＋ACTION ABILITY	＝組合ACTION ABILITY	備註
GUARD	任何ACTION ABILITY	COUNTER（カウンター）	截擊對手攻擊
GUARD	PUSH	GRAPPLE（グラップル）	抓住對手然後施以投擲
JUMP	QUICK DASH	前轉	前方迴轉
JUMP	QUICK BACK DASH	BACK轉（バク転）	後方迴轉
JUMP	蹲下	HIGH JUMP（ハイジャンプ）	大跳躍
QUICK DASH	PUSH	TACKLE（タックル）	以體當攻擊令對手失去平衡
HIGH JUMP	前轉	MOONSAULT（ムーンサルト）	後空翻至對手背後
HIGH JUMP	BACK轉	BACK宙（バク宙）	後空翻

必殺技傳授

如前所述，在今次《聖劍伝説LEGEND OF MANA》之中，修習完成必殺技，除了需要角色於對敵戰鬥中取得的經驗值之外，也要透過配置特定的ACTION ABILITY才能領悟習成。因此想取得全部的必殺技，不單止要持有全般類型的武器，還要修得全部ACTION ABILITY。

雖然在體驗版中，遊戲已經收錄大部份ACTION ABILITY(十六種)和必殺技(七十四種)，但是根據製作人員表示，在製品版之中，他們還會加入更多新的ACTION ABILITY和必殺技，保証能夠滿足嘗過體驗版的支持者。







QUICK DASH 系

武器	必殺技名
短劍	神威
片手劍	居合い
片手斧	DRIFT THROUGH（ドリフトスルー）
大劍	地すり青眼
BATTLE AXE	SIDE SPIKE（サイドスパイク）
BATTLE HAMMER	SUPER SLUGGER（スーパースラッガー）
槍	LANCER（ランサー）
ROD	疾風
GRAB	KUNCKLE DASHER（ナックルダッシャー）
雙截棍	龍牙砕
弓	一發必中

JUMP 系

武器	必殺技名
短劍	SNIPE DAGGER（スナイプダガー）
片手劍	唐竹割り
片手斧	DRIVE SHOT（ドライブショット）
大劍	SHEILD BREAK（シールドブレイク）
BATTLE AXE	昇り鷹爪
BATTLE HAMMER	HAMMER FALL（ハンマーフォール）
槍	STAR DUST THROW（スターダストスロー）
ROD	漆黑
GRAB	稻妻 KICK（いなづまキック）
雙截棍	落陽
弓	SKY HIGH ARROW（スカイハイアロー）

回轉系

武器	必殺技名
短劍	苦無舞（くない舞）
片手劍	ヴォルテクス
片手斧	TORNADO（トルネード）
大劍	WIND SLASH（ウインドスラッシュ）
BATTLE AXE	GRIND WIND（グラインドウインド）
BATTLE HAMMER	爆殺
槍	旋風槍
ROD	地鳴
GRAB	旋風腳
雙截棍	鳳翼旋
弓	回轉射ち

前轉系

武器	必殺技名
短劍	WAIVER EDGE（ヴェイバーエッジ）
片手劍	三連斬
片手斧	超電子搖搖（超電子ヨーヨー）
大劍	ARC SLIDE（アークスライド）
BATTLE AXE	ROLLING SWEEP（ローリングスィープ）
BATTLE HAMMER	追い土竜
槍	疾風龍突
GRAB	打斬 SOBAT（ぶったぎりソバット）
雙截棍	幻酔刃

HIGH JUMP 系

武器	必殺技名
短劍	SNIPE DAGGER S（スナイプダガー S）
片手劍	腦天唐竹割り
片手斧	腦天唐竹割り
大劍	IMPULSE（インプルス）
BATTLE AXE	IMPULSE（インプルス）
BATTLE HAMMER	DEATH TRACTION（デストラクション）
槍	空旋地走り
ROD	水泡
雙截棍	落陽追燕
弓	三本射ち

BACK 宙系

武器	必殺技名
短劍	ECLIPSE（エクリプス）
片手劍	SLICER（スライサー）
片手斧	鯉の滝昇り
BATTLE AXE	殘影斧

MOONSAULT 系

武器	必殺技名
短劍	SURPIRISE DIVE（サプライズドタイブ）
片手劍	AERIAL BLADE（エリアルブレート）
片手斧	DRIVE HAWK（ドライブホーク）
大劍	ROUND FLICKER（ラウンドフリッカー）
BATTLE HAMMER	ROUND FLICKER（ラウンドフリッカー）
槍	NEBULAS SAUCER（ネビュラスソーサー）
ROD	炎上
GRAB	MOONSAULT STAMP（ムーンサルトスダンプ）
雙截棍	乱擊骸貫
弓	出鱈目矢（でたらめ矢）

蹲下系

武器	必殺技名
片手劍	DOUBLE HOUND（ダブルハウンド）
片手斧	DOUBLE HOUND（ダブルハウンド）
大劍	RISING CRUSH（ライジングクラッシュ）
BATTLE AXE	RISING CRUSH（ライジングクラッシュ）
BATTLE HAMMER	RISING CRUSH（ライジングクラッシュ）
ROD	金剛
GRAB	天襲連擊
雙截棍	顎割り

BACK 轉系

武器	必殺技名
短劍	SONIC WAVE（ソニックウェイブ）
片手劍	WEDGE LAUNCHER（ウェッジランチャー）
片手斧	必殺武具落し
大劍	幻腳一刀
BATTLE HAMMER	必殺武具落し
GRAB	輪迴
弓	NEEDLE SHOWER（ニードルシャワー）

※同一的必殺技，只要其中一種武器取得以後，其他武器則不能重複取得

追加情報

無限變化・LAND MAKE SYSTEM

假若大家嘗完《聖劍伝説LEGEND OF MANA》的體驗版之後，仍以為故事的世界舞台就是如此這般的話，那麼便大錯特錯！其實在體驗版之中，遊戲只是收錄了主角性別和初期裝備的選擇設定，但是則未有收錄世界和ARTIFACT(MY HOME)的選擇設定。換言之，體驗版中的版圖，只不過是世界舞台的其中一小部份，至於冒險故事由何地、何處開始，這個就全憑玩者去演繹和創造！

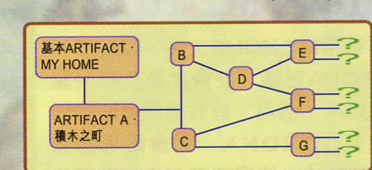
LAND MAKE SYSTEM & STORY 分歧

基本ARTIFACT・MY HOME
ARTIFACT A・積木之町
B
C
D
E ??
F ??
G ??

續・角色介紹

除了體驗版中登場的九名同伴系角色之外，其實在日後推出的製品版內還會追加多名不同特性的同伴系角色，務求令到遊戲內容更為豐富！以下就是最新公開的三名同伴系角色。

拉魯古（ラルク）



龍之隨從，年輕的騎兵，為人非常好戰。



SHERA（シエラ）

騎兵中的女性，是拉魯古的親姊，可惜在戰時失散，是名孤傲的戰士。

亞卡迪（エスカデ）



極富正義感的青年劍士，雖然與主角並肩作戰，但是和DANAE的關係則成謎。

製造商：SYSCOM　　發售日：發售中
售價：港幣358元　　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
RAC / MEM / 2P / Dual Shock對應 / 行貨



By: Agent X

壽GRAND PRIX～目標！電單車滑稽王～

瘋狂～！惹笑的賽車遊戲～!!



《壽GRAND PRIX～目標！電單車滑稽王～》是一隻非常另類的賽車遊戲。當中，玩者將可以駕駛各種十分“古靈精怪”的車類來進行比賽，例如：單車、三輪車等等。此外，若大家有留意本刊《業務機地》的話，便發現此GAME其實將會與業務版作同日推出，但會不會於香港遊戲機中心出現，則似乎……？！

操作方法

按鍵	功能
方向鍵	移動
○鍵	視點變更
△鍵	表示變更
□鍵	減速
×鍵	加速
L1 鍵	ITEM 使用
R1 鍵	跳躍

■六位角色任選擇。(不包括隱藏角色)

遊戲模式

遊戲模式方面，主要分為4種，包括：



1.SINGLE PLAY－「ひとりであそぶ」：遊戲中的一人模式，玩者將可隨意選擇任何賽道來比賽。此外，玩者更可以將於比賽中所收集的ITEMS，保留至故事模式中使用。

2.VS PLAY－「ふたりであそぶ」：2人對戰模式，其中將會以上下分割畫面進行。不過，在此比賽中所獲得的ITEMS，將不能於其他模式中選擇使用。

3.STORY－「壽GRAND PRIX」(ことぶきグランプリ)：遊戲中的故事模式，當中玩者將要參加一個名為「壽GRAND PRIX」的比賽。玩者只要在賽事取得前三名位置的話，便可以獲得一定的金幣，不過，途中玩者將會遇到其他參賽者的挑戰，若挑戰失敗的話，便會被對手奪去部份金幣。只要玩者能夠收集10枚金幣的話，就可以向上屆賽事冠軍－「鳳凰院綾女」進行最終決戰！

4.TRAINING－「とっくん」：如果大家對賽道及駕駛方法仍未熟悉的話，不妨進入此模式中練習練習吧！

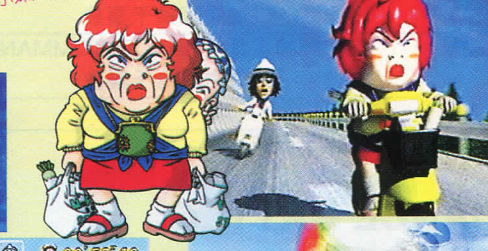




■2人對戰時的分割畫面。

■在故事模式中，玩者將會遇上對手的挑戰。

■「鳳凰院綾女」(右方那位小妹妹)向你作出宣戰。



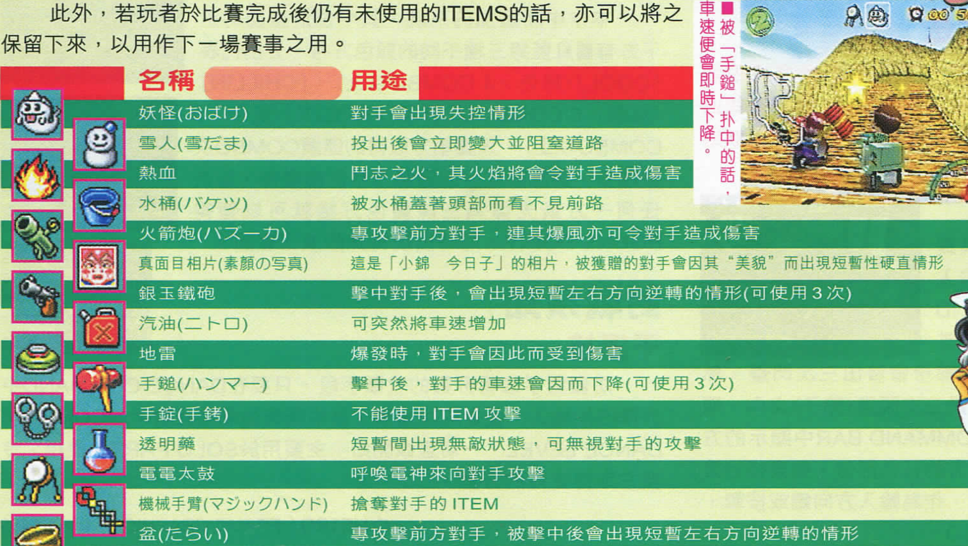
ITEMS介紹

■若有ITEMS剩下的話，就留待下次比賽吧！

無論玩者選擇遊戲中任何一個模式，於比賽時玩者將會在賽道遇到一些木箱，而這些木箱就是為大家提供各式各樣ITEMS的地方。由於那些ITEMS主要是用來阻止對手前進，故此應盡量拾取為妙。

此外，若玩者於比賽完成後仍有未使用的ITEMS的話，亦可以將之保留下來，以用作下一場賽事之用。

■被「手鎚」扑中的話，車速便會即時下降。



名稱	用途
妖怪(おばけ)	對手會出現失控情形
雪人(雪だま)	投出後會立即變大並阻窒道路
熱血	鬥志之火，其火焰將會令對手造成傷害
水桶(バケツ)	被水桶蓋著頭部而看不見前路
火箭炮(バズーカ)	專攻擊前方對手，連其爆風亦可令對手造成傷害
真面目相片(素顔の写真)	這是「小錦　今日子」的相片，被獲贈的對手會因其“美貌”而出現短暫性硬直情形
銀玉鐵砲	擊中對手後，會出現短暫左右方向逆轉的情形(可使用3次)
汽油(ニトロ)	可突然將車速增加
地雷	爆發時，對手會因此而受到傷害
手鎚(ハンマー)	擊中後，對手的車速會因而下降(可使用3次)
手錠(手銬)	不能使用 ITEM 攻擊
透明藥	短暫間出現無敵狀態，可無視對手的攻擊
雷電太鼓	呼喚雷神來向對手攻擊
機械手臂(マジックハンド)	搶奪對手的 ITEM
盆(たらい)	專攻擊前方對手，被擊中後會出現短暫左右方向逆轉的情形





ACT　2P　MEM　對應ANALOG CONTROLLER(震動)
製造商：ENIX　發售日：發售中(4月15日)　價格：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK

TEXT：KOTARO

BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～

元祖跳舞音樂ACTION遊戲載譽歸來！

引言

譽為元祖跳舞音樂ACTION作品的《BUST A MOVE》，由於遊戲本身玩法和概念相當新穎，所以去年在PlayStation上推出時，深受外界一致的好評。然而，時隔一年之後，音樂題材遊戲大行其道的今日，《BUST A MOVE》的續篇《BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～》終於推出，雖然論話題性方面，《BUST A MOVE》比起近期同類型作品《Dance Dance Revolution》仍有差距，但是遊戲性方面就絕對不會遜色，假若閣下是未曾接觸過《BUST A MOVE》系列的話，現在便是最好機會感受一下其中與別不同的樂趣！



操作方法

方向鍵	MENU選擇或輸入DANCE COMMAND輸入
START掣	遊戲開始、中止BATTLE或RETRY
□．△掣	DANCE COMMAND輸入
×掣	取消選擇項目、DANCE COMMAND輸入，以及EASY MODE中迴避干擾技
○掣	決定選擇項目、DANCE COMMAND輸入，以及EASY MODE中使用干擾技
R1掣	干擾技
R2掣	迴避干擾技

DANCE BATTLE

DANCE COMMAND輸入方法

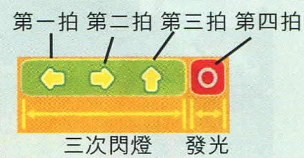
第一拍 第二拍 第三拍 第四拍

三次閃燈　發光

※首三拍前，順序或根據節奏輸入兩樣均可；不過至第四拍，則需要配合節奏或發光狀態同時輸入

說到《BUST A MOVE》的基本玩法其實非常簡單，只要在四下拍子時間之內，輸入特定的指令便可。其中DANCE COMMAND BAR是由綠色和紅色兩個部份所構成，在首三拍進行時，綠色部份會發出三次閃燈，然而，玩者就是需要於三次閃燈(拍子)之內，順序輸入DANCE COMMAND BAR中顯示的方向鍵指令；至於右方的紅色部份，則要待到第四拍時才會發閃光，作為輸入方向鍵或按掣，造成不同的COMBO。

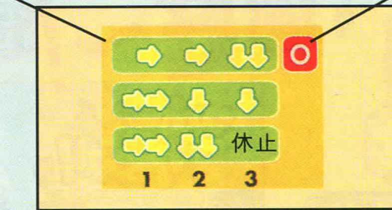




實例一) 指令為→→↓↓○時

在三次閃燈(拍子)中順序輸入

需要在發光(到達第四拍)同時輸入



實例二) 指令為↑←○時



◆假若錯誤輸入方向鍵指令次數不多於兩次，以上的DANCE COMMAND同樣可以成立

◆相反，錯誤輸入方向鍵指令三次或以上，DANCE COMMAND就會即告失效

DANCE COMMAND SELECT

「DANCE COMMAND SELECT」就是選擇輸入DANCE COMMAND的方式，共分「EASY」、「NORMAL」，以及「MIX」三種不同難度。其中「EASY」只需要玩者使用方向鍵，作為全部的DANCE COMMAND；「NORMAL」則是基本模式，需要同時使用方向鍵(首三拍)、○和×掣(第四拍)；至於「MIX」基本形式與「NORMAL」相同，但是DANCE COMMAND就增加多了△和□兩個掣(對應第四拍)，因此難度方面也是最高。





◆DANCE COMMAND連續成功輸入時就會造成COMBO，令到DANCE LEVEL提昇，而且輸入COMMAND也會逐漸增長，改變角色的舞步



◆假若在第四拍中，輸入按掣的時間能夠恰到好處(紅色部份發出光芒)，便可以取得更多的分數和通往更高的DANCE LEVEL

單靠運氣SYSTEM

本作中新追加的系統，其中位於畫面的正下方有着紅藍綠三種不同的顏色方格，分別代表「COOL」(綠色，4 COMBO以上)、「CHILLIN」(紅色，6 COMBO以上)和「FREEZE」(藍色，8 COMBO以上)，只要相方取得的連續COMBO次數越多，對應該程度的顏色方格便會增加，假若任何一方最先儲滿三條顏色方格就可以獲得BOUNS POINT，同時出現特殊的演出畫面。

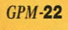




對戰須知

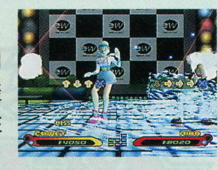
干擾技

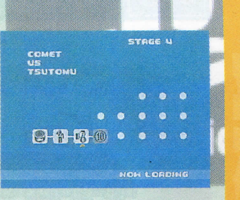
防礙對手取得分數的攻擊手段，只要在DANCE COMMAND中的第四拍輸入，便會成功出現，其中能夠強制終止對手的COMBO和DANCE LEVEL，一切重頭開始，主要用於SOLO PART中使用，令我方取得更高的分數。



迴避干擾技

對手以干擾技攻擊時，在其出現後的第四拍DANCE COMMAND中輸入，就會自動迴避干擾技，而且進行中的COMBO和DANCE LEVLE也能夠繼續保存。



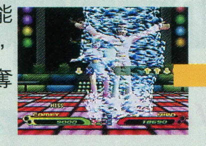


◆本作中新追加的系統「對戰對手分岐」，就是以玩者每場對戰中的表現，從而決定往後對戰內容或對手

◆在選擇角色時，按着START或SELECT鑿決定，便可以使用2P的特殊服飾

反彈干擾技

與迴避干擾技同樣，只要於干擾技出現後的第四拍DANCE COMMAND中輸入，便能將對手的攻擊還施其身，同時也可以從對手身上奪得分數。

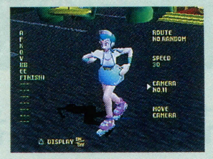




COOL CHILLIN FREEZE

反彈干擾技取分方程式
1000＋200×（反彈干擾技次數）





◆以任何角色完成遊戲後，就可以在DANCE VIEW中自由選擇場景設定表演

◆達到每個STAGE中的特定分數，便會出現「FEVER TIME！」表演舞蹈的EVENT

對應！「Dance Dance Revolution CONTROLLER」

此外，《BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～》也對應同期推出的KONAMI遊戲《Dance Dance Revolution》專用控制器「Dance Dance Revolution CONTROLLER」，作為進行遊戲之用，效果相當不俗，不過唯一垢病的地方是只適用於EASY MODE。

同時 PART DANCE LEVEL COMMAND 流程

基本角色

HEAT

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1



COMET

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1



STRIKE

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1



BI-O

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1



HIRO

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1

CAPOEIRA

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1

SHORTY

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1



KELLY

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1



TSUTOMU

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1

KITTY-N

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1



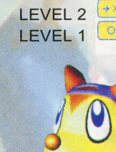
隱藏角色

如同前作，今集《BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～》同樣存在着不同的隱藏角色，其中除了BOSS CHARACTERS「ROBO Z-GOLD」和神秘人物「COLUMBO」之外，還有數名未公開的隱藏角色，假若想知道其他隱藏角色的使用方法，則請留意下期「秘技工場」！

ROBO Z-GOLD

使用方法：以任何六名基本角色完成遊戲

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1







COLUMBO

使用方法：使用SHORTY完成遊戲一次

LEVEL 5
LEVEL 4
LEVEL 3
LEVEL 2
LEVEL 1

製造商：TAKARA　發售日期：4月8日
售價：6800日圓 記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：天下一之無責任男



完全超認真製作的動畫 AVG 遊戲

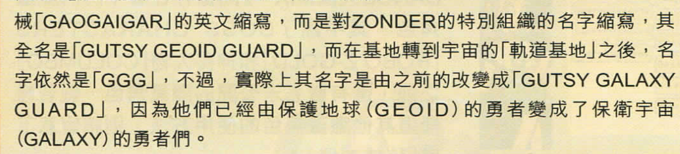
勇者王 ガオガイガー BLOCKADED NUMBERS

甚麼是《勇者王 GAOGAIGAR》？



相信大家也非常清楚，《勇者王GAOGAIGAR》是一套在1997年在日本播映的TV動畫作品，這次被遊戲化的話數亦是在原作之中沒有的「特別話數」，所以才會出現甚麼「14.5話」和「43.2話」。

至於《勇者王GAOGAIGAR》的故事，大致是講述一群以「超AI」驅動的勇者（機械人）對抗從宇宙入侵的敵人「ZONDER」的故事，而之中亦加入了像「護」（マモル）和「戒道」的外星人物……



另一方面，大家又是否知道所謂的「GGG」是甚麼呢？其實GGG並不是主角機械「GAOGAIGAR」的英文縮寫，而是對ZONDER的特別組織的名字縮寫，其全名是「GUTSY GEOID GUARD」，而在基地轉到宇宙的「軌道基地」之後，名字依然是「GGG」，不過，實際上其名字是由之前的改變成「GUTSY GALAXY GUARD」，因為他們已經由保護地球（GEOID）的勇者變成了保衛宇宙（GALAXY）的勇者們。

勇者迷也未能判斷的分歧



在上期MS已為大家大概的介紹過遊戲之中的故事模式，然而，在故事模式之中，也有非常多的奧秒之處，就像是MINI GAME和分歧選擇便是當中最易令玩者「中計」的。

如果對「勇者」有一定認識的玩者，在玩這遊戲之時，一定會在遊戲之中讓主角們陷入「絕境」之中，這才是「玩勇者」的真正方法，而且老實說一句，如果要玩齊所有的東西，這也是一個相當不俗的方法呢！而在故事模式之中的分歧點是有兩種的，分別是在「14.5話」之中的時間及特定地點EVENT和在戰鬥之中的MINI GAME，這兩項便是玩者要注意的分歧要點。

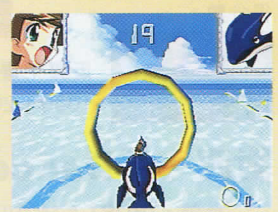


多姿多采的MINI GAMES

在遊戲之中，除了STORY MODE之外，亦有不少的MINI GAME供玩者遊玩，不過，要玩到這些MINI GAME便不是一件易事了，因為一開始之時是一個MINI GAME也沒有的，玩者一定要在STORY MODE之中達成一定的條件之後才可以在MINI GAME之中玩到這些遊戲。在「MINI GAME」之中，供玩者選擇的遊戲共有11種，而事實上，在STORY MODE之中，有一些MINI GAME是在這個模式之中沒有出現的，大家有留意到嗎？

在11個MINI GAME之中，其中10個在故事模式之中也會見到，而唯一一不會在故事之中出現的便是第10個──「風龍和雷龍」的MINI GAME。現在就為大家紹介一下這11個MINI GAME的玩法和得到「勇者王」稱號的條件：

01. 天海護和 VALNAR 的遊戲



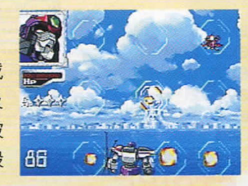
這遊戲是要玩者控制VALNAR在池之中環繞一圈，之中每跳過3個圈便會加7秒的時間，而成為「勇者王」的條件是要完成整個路程和跳過40個或以上的圈；

02. BROKEN MAGNUM GAME



這只一個「連打」的遊戲，玩者只要在10秒之內令旋轉速度達到頂點便可以，這亦是達成「勇者王」的條件；

03. BIG VOLFOGG 遊戲



這遊戲是要玩者在90秒時間之內阻截變成ZONDER的VALNAR的攻擊，玩者共有3次機會及3次必殺攻擊，要成為「勇者王」便要在一次也不被打中的情況之下「捱足」90秒，當中可以使用必殺攻擊；

04. HELL AND HEAVEN GAME

這是另一種「連打」遊戲，玩者要以L1及R1互相連打來使能量BAR充滿能量，而達成「勇者王」的條件是盡早完成；

05. 使用 GOLDION HAMMER



這亦是一個「連打」遊戲，這個遊戲的難度是在末段要非常大的加速才可以通過，而這亦是得到「勇者王」稱號的條件；

06. 獅子王凱及天海護逃出基地



這是一個跳躍遊戲，玩者要在45秒之內控制凱揹着天海護跳出基地，而完成「勇者王」的條件是在跳躍之中只能有一次是使用「NORMAL跳躍」，其他的也要使用「GOOD」的跳躍；

07. J-DER 遊戲



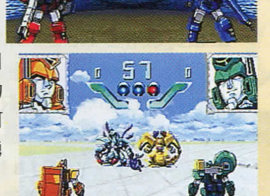
玩者要以左右移動來避開敵人的攻擊，而同時亦可以按○掣來擋格敵人的攻擊，時限是40秒，而J-DER只有3次機會，要達成「勇者王」便要在40秒之內不受到任何損傷；

08. MIKE SOUNDER GAME



這遊戲實在和玩「捽碟機」沒有分別，玩者要在燈號到達第3格時按指示的掣，而成為「勇者王」的條件是令右上方的燈全部亮着（亦即是NO MISS）；

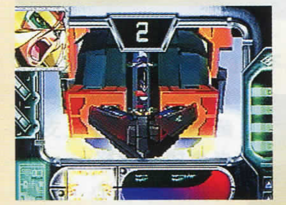
09. 冰龍・炎龍 GAME



這可以算是「射擊」遊戲，玩者要留意敵人的攻擊，當攻擊是紅色(火屬性)，便用右方的冰龍截擊，相反的便由左邊的炎龍負責截擊，達成「勇者王」的條件是NO MISS；

10. 風龍・雷龍 GAME

這遊戲是和之前的「冰龍・炎龍GAME」一樣，火麻ZONDER(左邊)的攻擊便由左邊的雷龍截擊；相反，攻擊是由右邊的大河ZONDER射出，便由右邊的風龍截擊，達成「勇者王」的條件依然是NO MISS；



11. GRAND PRESSURE GAME

這遊戲是要玩者在時限之內將「GRAND PRESSURE」合起來，方法亦是連打，而成為「勇者王」的條件是要令整個「GRAND PRESSURE」完成的合起來。

第14.5話 「海之VALNAR」

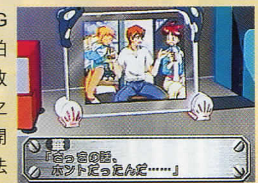
使用OPENING：TV版OPENING VERSION 3

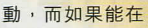


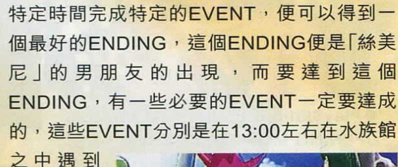
這個在故事模式的第1個故事是分為兩個部份的，分別是在10:50至15:55這段時間之內的ENDING決定部份和後半部的戰鬥部份，這兩部份合起來便是第14.5話的「海之VALNAR」故事。在這個故事之中共有4個ENDING，分別是3個GOOD END和一個BAD END。

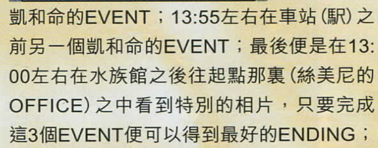


前半部份的故事是講述這天天海護和他的同學到G PARK之中探望在去年遠足旅行之中認識的大姊姊「絲美尼」(スミレ)和由她所飼養的小鯨魚「VALNAR」，而剛巧這天亦是獅子王凱和卯都木命往G PARK遊玩(拍拖)的日子，眾人在「絲美尼」那裏相遇，這便是故事的開始，而完成第1次和「VALNAR」的遊玩之後，便可以離開，這時便是10:50分，由這時開始，天海護等人便可以在G PARK之中自由活動，而如果能在特定時間完成特定的EVENT，便可以得到一個最好的ENDING，這個ENDING便是「絲美尼」的男朋友的出現，而要達到這個ENDING，有一些必要的EVENT一定要達成的，這些EVENT分別是在13:00左右在水族館之中遇到凱和命的EVENT；13:55左右在車站(駅)之前另一個凱和命的EVENT；最後便是在13:00左右在水族館之後往起點那裏(絲美尼的OFFICE)之中看到特別的相片，只要完成這3個EVENT便可以得到最好的ENDING；











在故事的後部便是由「VALNAR」被變成ZONDER之後開始，在這裏雖然有非常多「好像是」分歧點的EVENT和MINI GAME，不過，其實只有最後的一個「HELL AND HEAVEN」的MINI GAME才是最重要的，如果成功便能得到過版的ENDING，失敗便會變成「機界昇華終結」的BAD END，這樣便不能進入下一個故事。而在這裏有一個比較難取得的MINI GAME，便是冰龍和炎龍的MINI GAME，要取得這個MINI GAME的方法便是在「BROKEN MAGNUM」遊戲之中失敗(飛拳遊戲)，之後，冰龍和炎龍便會出現。



第43.2話 「金之牙・銀之爪」

使用OPENING：TV版OPENING VERSION 7

這是遊戲之中的第2個故事，這個故事雖然是比較長，不過卻沒有了在「14.5話」之中前半的出色故事部份。





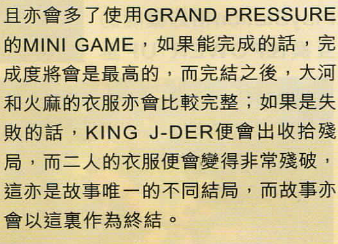
故事方面，是講述大河長官和火麻參謀前往參與會議之時，機界31原種之中的腕原種前來搗亂，而且大河和火麻更不幸地被變成ZONDER，向獅子王凱等人攻擊……

故事一開始，是講述天海護在軌道基地之中自由行動，在這裏他可以到的地方有4個，分別是GRAND PRESSIRE開發室、G-MOTOR開發室、CR開發室和資料解析室及資料室，在這4個地方之中天海護可以自由活動，不過在這裏發生的EVENT基本上是不會影響故事的結局的，不過，為了了有高的完成度，玩者應要到齊這5個地方，當完成5次的出入房間的行動之後，故事便會轉到正章，回到議會的現場，在大河和火麻在演説之時，腕原種突然出現，而因為凱仍未到達，所以二人便穿上裝甲服和腕原種作戰，可惜二人不敵，更被變成ZONDER，凱來遲一步，於是便要和二人作戰。

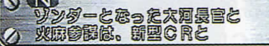


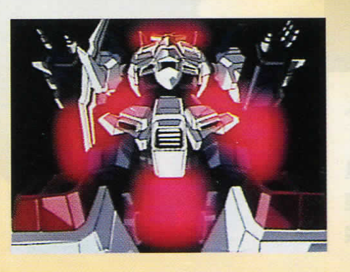


之後便要進行第一個MINI GAME，凱要揹着天海護跳出基地之外，之後，MIKE便會趕到將天海護送走，而凱則留下與二人作戰，可是因為這二人是「GGG」的司令級人馬，所以對GAOGAIGAR所有的攻擊也瞭如指掌，而且這兩隻ZONDER的機械獸更向邁亞密的海灘前進，而為了要阻止他們，連J-DER和MIKE SOUNDER也出動對抗(這裏亦會出現兩個MINI GAME)，可惜仍是未能阻止他們的行動，在無計可施之下，GAOGAIGAR唯有使用最厲害的GRAND PRESSURE，不過，如果無法完成「推板」遊戲的話，便不能選中適合的GRAND PRESSURE出動，這樣，在出擊之後便會被敵人消滅，而如果成功的話，便可以使用，而且亦會多了使用GRAND PRESSURE的MINI GAME，如果能完成的話，完成度將會是最高的，而完結之後，大河和火麻的衣服亦會比較完整；如果是失敗的話，KING J-DER便會出收拾殘局，而二人的衣服便會變得非常殘破，這亦是故事唯一的不同結局，而故事亦會以這裏作為終結。











製造商：namco　發售日：今夏預定　價格：未定
容量：GD-ROM（數量未定）　記憶：BLOCK數未定
FIG　2P　MEM　對應ARCADE STICK　對應PURU PURU（震動）PACK

TEXT：KOTARO

打破傳聞！namco加入Dreamcast後首個作品

SOUL CALIBUR

不論於業務用或家庭用界同樣享負盛名的製造商namco，自去年十月戲劇性地加入Dreamcast陣營以來，一直未有對應作品發表，令人質疑namco會否重蹈SEGA SATURN年代覆轍，以需時究研開發技術為名，終止在該機種上一切遊戲開發。及至上個月初（3月11日），namco在日本舉行「東京GAME SHOW'99春」社內內容的發表會「NAMCO PRIVATE SHOW」，由namco取締役CONSUMER事業本部長原口洋一先生親自發表首隻為Dreamcast開發、移植自業務用街機的立體武器對戰格鬥作品《SOUL CALIBUR》，疑慮才一掃而空。





至於為何選擇《SOUL CALIBUR》作為Dreamcast首個作品？根據namco事業管掌取締役石川祝男先生表示，雖然《SOUL CALIBUR》是採用SYSTEM 12（持有PlayStation相約機能的互換性POWER UP基板）開發製作，不過由於Dreamcast本身具有更高的映像處理機能，所以是滿足移植《SOUL CALIBUR》和日後其他業務用作品（《鐵拳》和《RIDGE RACE》系列）要求的最佳平台，然而，這點也是namco加入Dreamcast開發作業的主要理由。





誠然遊戲正式進行開發只是短短的三個月，但是其完成度已經達到約整個遊戲的百份之三十（截至4月2日），而且畫質和動態表現更大大凌駕於原版之上，加上根據製作DIRECTOR大石益也先生和PROGRAMMER二村忍先生表示，遊戲與以往PlayStation《SOUL EDGE》和其他作品同樣，會鋭意加入CG OPENING MOVIE、ORIGINAL MODE，以及各種不同的隱藏要素，務求造到150％完全移植，保証絕對不會令各位支持者失望！難怪namco有如此的信心，遊戲能夠超越《SOUL EDGE》和《鐵拳》往積，以全球銷量200萬套作為銷售目標。

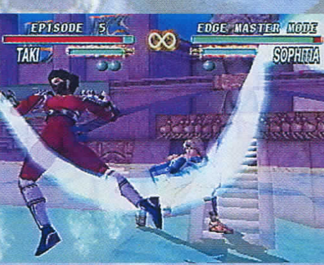




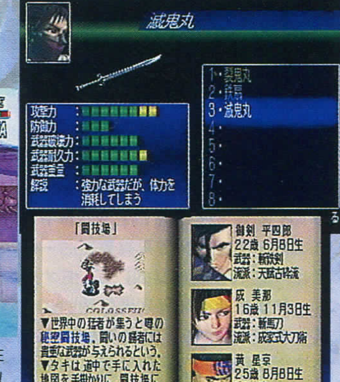




◆PlayStation《SOUL EDGE》曾以CG OPENING MOVIE獲取多個殊榮，到底今次移師至Dreamcast之後，OPENING MOVIE是以CG表現？抑或利用其強大機能即時處理？（以上為PlayStation版《SOUL EDGE》畫面）



◆不知前作中大受好評的「EDGE MASTER MODE」會否再次重現呢？（以上為PlayStation版《SOUL EDGE》畫面）



※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本



◆在今年「東京GAME SHOW'99春」中，《SOUL CALIBUR》曾以30 %開發度的姿態於會場內展出

徹底検証!!超越原版《SOUL CALIBUR》

其實《SOUL CALIBUR》是同廠三年前的作品《SOUL EDGE》之最新續篇，由製作著名立體格鬥遊戲《鐵拳3》開發小組製作，利用SYSTEM 12開發，是為集多項元素於一身的新武器立體對戰格鬥遊戲。其中於去年七月發表業





務用版本時，曾以超乎想像的畫質和精細擬真的動態震撼整個業界，同時獲得去年日本業務用權威專門誌《GAMEST》舉辦的『GAMEST大賞』中，被評審委員一致推選為「BEST GRAPHIC」作品，足見遊戲的出色之處。不過，話中有話，遊戲要越級移植至比原有基板更強機能的Dreamcast之上，到底namco會否單純完全移植便就此了事？這點大家不用瞎猜，以下我們就利用原版和Dreamcast的映像作個比較，看看質素是否言過其實！



GRAPHIC QUALITY UP

《SOUL CALIBUR》能夠譽為業界最高畫質的立體武器格鬥作品，遊戲中的角色描繪、人體關節、衣服飄揚，以及武器光影(殘像EFFECT)等質感效果表現當然絕對不會馬虎！所以今次不論角色剪影、TEXTURE MAPPING(肌理拼貼)，以至STAGE構成各個部份，namco均會活用Dreamcast機能極限，務求造就比原版更高質素、更加驚異的效果。



其中背景結構方面，會由原來的簡單TEXTURE堆砌，進化成FULL 3D POLYGON表現，而且加入戰鬥STAGE環境效果(風向和陽光)，好像SOPHITIA STAGE中較冷的場地，角色就會吐出氣息，令到立體空間的臨場實感大大增加。

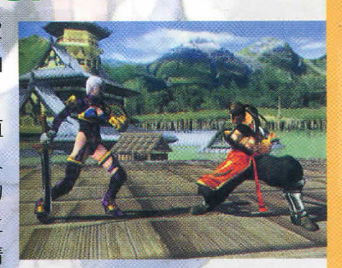






MOTION POWER UP

在原版中已經由中國武術冠軍為其擔任各種武器MOTION CAPTURE的《SOUL CALIBUR》，效果方面當然是不庸置疑，但是移植Dreamcast之後，演出會否更加出人意表？根據曾經負責業務用版製作的MAIN PROGRAMMER二村忍先生表示，由於namco具有屈指業界的精銳MOTION TEAM開發人員，加上Dreamcast強勁的浮動小數點計算機能輔助之下，要將原版中一秒六十格的動畫式細緻MOTION DATA完全重現也並一件難事，而且還可以造出比原版更高的流暢性和動感程度。







PLUS α ORIGINALITY

另外，根據namco VS開發部主任世取山宏秋先生表示，遊戲並不單單止在GRAPHIC和MOTION上大大強化，其實平衡性方面也會重新調整，而且更考慮加入NET WORK通訊對戰和VISUAL MEMORY連動等設計，至於以往移植作品中大受好評的「PLUS α」原創要素自然絕不可少，希望能夠滿足到《SOUL CALIBUR》的支持者之餘，也能吸引從未接觸過該作品的用家！







◆「PLUS α」的意思，是否指好像PlayStation版《鐵拳3》中的「BALL MODE」和「鐵拳FORCE MODE」呢？

製造商：KONAMI
發售日：4月28日　售價：358港圓
ACT　CD-ROM1P　對應DUAL SHOCK　行貨



TEXT：歐陽明

前言

《羅刹之劍》是一隻立體的動作遊戲，它以古代日本「天明元年」的「江戶幕」府時代為遊戲的舞台，故事方面分成了男主角編和女主角編兩部分，男主角「飛葉小太郎」是一個日本劍士，而女主角「莉」(鵲鴿のりん)是一個女忍者，兩人的作戰方式也有很大的分別。遊戲的故事有趣，初時的敵人是一些劍士和忍者，而到達中段，要對付的竟然是一些怪物，遊戲的戰鬥明快，而且有多種武器選擇，有動作及冒險成份，是一隻不俗的遊戲。





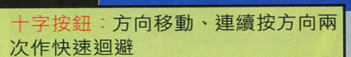












遊戲操作

按鈕	操作
十字按鈕	方向移動、連續按方向兩次作快速迴避
△按鈕	拔劍或收劍
□按鈕	拔劍後可作出攻擊
○按鈕	使用道具
×按鈕	跳躍
R1按鈕	防禦
L1按鈕	緊按L1按鈕配合方向作快速移動
L2按鈕	轉換道具
SELECT按鈕	開啟輔助畫面，包括道具、地圖及設定
START按鈕	表示現時角色的狀態

故事



故事的時間是天明元年，江戶幕府時代是遊戲的背景，當時的政治腐敗，百姓的生活艱苦，而且還受饑餓的威脅，是一個悲苦的年代，幕府是一個封建的政府，他們有一艘載滿金塊的運輸船，在輸送的期間，突然在「抹那藩」附近的海域離奇消失，為了要知道真相，「隱密眾」的首領「進次郎」便單獨潛入隱密眾的陣地，進行調查，而他這次的行動，也直接影響到男女角日後的行動了。

遊戲系統

遊戲的人物及招式的設定是依照日本傳統的劍術和劍客來設計，遊戲分為兩編，分別是代表忍者的鵲鴿のりん編和代表劍客的飛葉小太郎編，鵲鴿のりん編的女主「莉」除了可以使用劍之外，還可以使用暗器，而飛葉小太郎編的男主角得到特別的武器後，便可轉換劍技，例如二刀流和居合，不同的劍除了有不同的特性和攻擊力之外，必殺技亦有所不同，但是無論玩者喜歡那一位角色，也要完成男及女主角編，才可進入裏版，真正完成遊戲。







精通劍術的流浪者

飛葉小太郎



人物介紹

是故事的男主角，在「抹那藩」出主，父親及母親在他幼小時已經去世，幸好得到一間劍道場的收養，所以他自小便在道場長大，經常與劍道場的養子「小泉雪之介」一起磨練劍術，由於小太郎年紀輕輕便學習劍術，所以他對日本劍術十分精通，除了基本的劍技之外，他對居合及二刀流也很熟練。至於他的性格方面，為人率直而且正義感強，熱愛自由，所以寧願過着流浪者的生活，亦不願受到別的束縛。

作戰特性

小太郎精通劍術，在遊戲中他是屬於一個力量型的角色，與女主角相比之下，他的連續攻擊次數較少，但攻擊力較強，能使用的劍之種類也比女主角的多，當他得到了「村正」後便能使用居合的技術，跟「無三四」決戰後便能得到名刀「小烏丸」發揮二刀流的威力。



武器一覽表

名稱	攻擊力	備注	得到方法
典太	低	開始時的武器	―
物干竿	普通	非常長的刀	擊倒頭目後自動取得
長船	普通	各方面也很平均的武器	擊倒頭目後自動取得
嵐運	良好	攻擊時附加雷	擊倒頭目後自動取得
童子切	良好	攻擊時附加火炎	擊倒頭目後自動取得
正宗	普通	刀身細小速度很快	道場內
村正	超群	令主角可使用居合	在道場擊倒「雪之介」後自動取得
鳳凰	良好	會扣除使用者的體力	在金庫內
小烏丸	良好	令主角可使用二刀流	在沙灘擊倒「無三四」後自動取得

特技一覽表

技名	精神力消費	指令	所需等級
蘇不死鳥	150點(三格)	當體力減至紅色時連續按□按鈕	\
鷲翼円舞	50點(一格)	前按鈕＋後按鈕＋□按鈕	LV1
斑鳩	100點(兩格)	緊按□按鈕	LV2
雁擊亂刃舞	150點(三格)	按□按鈕三次後連續按□按鈕	LV3

為兄長而戰的女忍者

鶺鴒の「莉」(りん)

人物介紹

莉是隱密眾的首領「進次郎」的妹妹，進次郎接到幕府的命令，調查運送黃金的運輸船離奇失蹤的原因，所以他便到了抹那藩實行任務，但是經過了一段很長的時間依然沒有消息，因為這樣幕府便多派了三名密探進行調查的工作，而其中一位便是進次郎的妹妹「莉」，莉奉命留駐江戶，等待消息及命令，但是由於她擔心兄長，所以便決定違抗命令，單獨潛入抹那藩，打探哥哥的消息，其後她遇到小次郎，並且一起踏入了奇異的旅程。



武器一覽表

名稱	攻擊力	備注	得到方法
黎明	低	開始時的武器	―
時雨	低	戰鬥型的忍者刀	過版時取得
雷鳴	普通	攻擊時附加雷	在沙灘擊倒「進次郎」後自動取得
白夜	良好	由巫術師製造的刀	擊倒頭目後自動取得
落陽	超群	莉最強的武器	在店鋪內取得

攻擊系道具一覽表

名稱	攻擊力	備注
手裏劍	低	一般的飛標
炸裂手裏劍	普通	加入少量火藥的飛標
八方輪鉛杵	良好	能貫穿敵人身體的飛標
焙烙玉	超群	可以引起大爆炸的炸彈
煙幕玉	―	影響對手的視線

作戰特性

莉是一名女忍者，速度方面比小次郎快，連續攻擊的次數也比小次郎多，但相比之下，攻擊力便比他低了一些，莉的攻擊分別分為遠距離和近距離，近距離的是劍術知體術，而遠距離的則是投擲飛道具，飛道具方面共有五種之多，全部都是忍者常用的暗器，例如飛標、炸彈和煙霧彈等，但是近身武器便比較少，莉的速度快，而且有飛道具輔助，是一個簡單而實用的角色。



特技一覽表

技名	精神力消費	指令	所需等級
櫻花	150點(三格)	當體力減至紅色時連續按□按鈕	\
龍舌蘭	50點(一格)	上按鈕＋○按鈕	LV1
月下美人	100點(兩格)	下按鈕＋○按鈕	LV2
曼珠沙華	150點(三格)	按□按鈕五次後連續按□按鈕	LV3

製造商：NEC INTERCHANNEL　發售日：7月
售價：未定　記憶：未定　容量：未定
AVG／MEM

■米奇

寄存了600年的戀愛再度燃燒



WIN95版推出了不久便公布移植到SS上的美少女歷險遊戲《WITH YOU》終於公布於7月推出，而且一如過去NEC INTERCHANNEL移植F&C CLUB的作品一樣，加入了不少原創畫面和原創事件。

SS版原創畫面披露

這次SS版《WITH YOU》最吸引的地方是加入了原創的畫面和事件，而且這些畫面都是由WIN95版的原畫——橋本隆負責的，所以完全沒有不協調的感覺。

與女孩們到遊樂場去玩個痛快吧！

星期日與菜織、真奈美、妹妹乃繪美和班中的女同學一同到遊樂場遊玩是新增的事件，主角與哪一個女孩子玩會否影響到日後三人的關係呢？





■平時很斯靜的真奈美原來很喜歡玩過山車

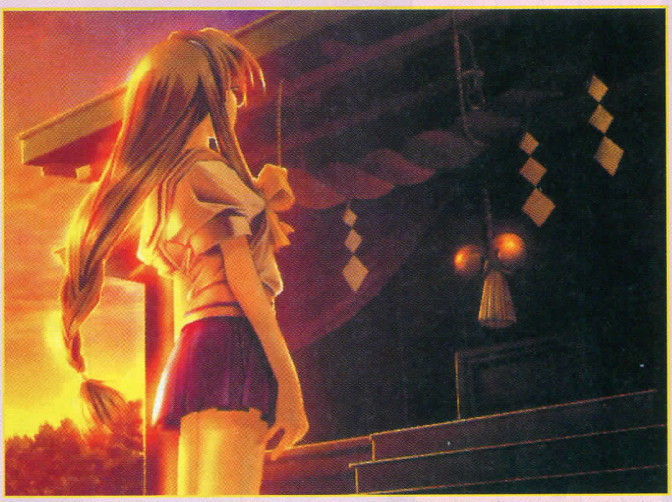
■開朗菜織進鬼屋完全沒有膽怯的樣子，可惜……

WIN95版未公開畫面

在SS版中重選了很多在WIN95版中未被採用的畫面，由於是由原本遊戲的畫師負責，水準都很高哩。



■放學時與真奈美一同逛公園。你看這一對是否合襯？



■獨個兒到神社的真奈美察覺到現在的主角已不是6年前所認識的他，內心感到很寂寞。

開朗的菜織的憂鬱一面

平日對男主角很挑剔的菜織內心很渴望主角在田徑比賽中獲勝，愛嚕嗦的行為是否對主角的愛情表現？



兩個女主角各有故事

《WITH YOU》的故事鋪排很像日劇，內容分了6章，而且每一章之間都有一個預告篇。遊戲本身只有兩位女主角菜織和真奈美可以追求，而且各自有獨立的故事。遊戲的分支主要是自第三章開始，在首兩章中兩位女主角對主角的好感度會影響故事的分支。



■突然回國的真奈美，令菜織的內心起了變化。

■主角、真奈美和菜織是小時候的好朋友，不過長大了之後，三人都知道這種關係不可能維持下去。



■真奈美自小已經很喜歡主角，她內心很希望6年後的主角還是跟以前一樣。

■真奈美移居緬甸之後，主角曾一度很徂喪，只有菜織一直都在支持他。



■在WIN95版推出的時候，最受歡迎的人物不是兩位女主角，而是男主角的妹妹乃繪美。

緬甸民族展揭開事件序幕

《WITH YOU》故事雖然發生在現代，但內容卻牽涉一點神怪的成份。串連故事的，是兩條來自緬甸的頸鍊。真奈美的父親是在一間與緬甸有生意來往的公司工作，這次真奈美回來的時候，她父親亦剛好籌備了一次在橫濱舉行的緬甸民族展。可是，在展覽中，一條被稱為「斷緣的頸鍊」的展品不翼而飛，由於真奈美這時回國，而且身上有一條與「斷緣的頸鍊」很相似的頸鍊，案發前一天真奈美又參觀過展覽，所以警方便懷疑真奈美與她父親企圖騙取保險金。而在這個時候，真奈美又接二連三受到襲擊，到底這與失竊案有甚麼關係呢？



■在緬甸民族展中，真奈美和主角見到那條失竊的「斷緣的頸鍊」。傳說擁有那條頸鍊的人會與愛侶分手。

■真奈美在臨回國之前，在市場遇到一個小販送她一條頸鍊，兩對愛侶的故事從由此發生。



■主角在真奈美國後經常夢到一對穿着古代服飾的情侶，他們到底是誰呢？

■真奈美多次受到襲擊，是誰要對付真奈美呢？





■繼承父親遺志研究緬甸歷史的考古學者天都美智留是「斷緣的頸鍊」的擁有者，由於經費不足，她暫時回到日本當英語教師，可是在調查「斷緣的頸鍊」的秘密時卻受到襲擊，襲擊她的人竟是……！



■一連串不可思議的事情發生的時候，一個來自緬甸的女孩查姆娜入讀主角和真奈美、菜織一班，事情是不是那麼湊巧呢？



製造商：TONKINHOUSE 容量：CD-ROM
發售日：預定99年夏 售價：價格未定 記憶：1 BLOCKS
ETC/MEM/1P

BY：傷‧非洲

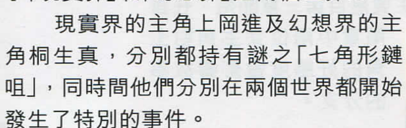


Lの季節 A piece of memories

~ A piece of memories ~

真偽交錯的世界

情感世界





在一個平和的世界中，所有的人都沒有感情的，所以是沒有紛爭，世界就是會這樣過下去嗎？一天，一對男女有了愛這感情，而這個世界也開始起了異變，分別出現了「現實界」和「幻想界」這兩個世界...

現實界的主角上岡進及幻想界的主角桐生真，分別都持有謎之「七角形鏈咀」，同時間他們分別在兩個世界都開始發生了特別的事件。

語氣系統

《L之季節》這遊戲實為一「數碼小說」，在CG背景之上加上人物及文字來交代出故事，遊戲的背景是真實與科幻這兩個世界，玩者要同時控制兩個世界的主角，在兩個世界中各自發生獨有的故事。

遊戲新增的「語氣系統」，是有別於一般的數碼小說，以往的數碼小說都只是順着故事而單線的發展，不論玩者做過什麼，對故事也沒有影響的。而在《L之季節》中玩者的意見是會對遊戲的路線構成影響，當出現了「語氣圖示」的時候，如果玩者不加理會的話，便會按原定的路線進行，反之選擇了使用不同的語氣來跟對方說話，便會使對方產生了其他的反應，令「EMOTIONAL GRAPH」這一個感情數值起了變化，如果玩者選了只跟其中一個角色對話，往後的事便會以他為中心而發展，還有選擇不同的分支是會影響故事的發展，而結果都會於EMOTIONAL GRAPH顯示出來。

遊戲中角色們是會因對話的情況，而作出相對的表情，每一個角色都有着多種的表情，大大提高了在對話時的臨場感。













■出現了這一個ICON時便開動了語氣系統

■角色的表情極為豐富

我們是兩個世界的人...

由於遊戲是分為現實界和幻想界這兩個世界，所以在角色方面都是不同的，而這遊戲的角色都是在TGS時投票選出來的，最後便得出了這8個女角。

現實界

本篇故事的主角．上岡進，是個性格內向的高校2年生。在跟天羽碧一起加入了新聞部之後，在聖遼學園內發生了一些奇怪的事，故事便由調查出真相而展開...



弓倉亞希子

是主角的同學，16歲，性格隨和，很會為他人設想。不過朋友便比較少，只有東由利鼓一人，很想跟主角成為朋友，但是基於雙方都不採取主動，所以只今都只是同學關係。因為主角和東由利一起調查「新．學園七不思議」的關係，所以她便跟東由利一起，希望可以接近主角。

東由利鼓

田徑部的運動型少女，16歲的她在臉上經常都裝出一副不滿的表情。還有因為胡思亂想的關係，十分情緒化。興趣是讀書，對於學校中的流言傳聞都很清楚，所以主角便找她幫手調查「新．學園七不思議」。



星原百合

比較靜的少女，也可以說是內向吧，經常都一個人行動，似乎在以前發生了什麼事，對她做成了很大的影響，同樣地都是16歲。很喜歡看百科全書。在學校中發生了「連續昏睡事件」之後，被人說她是幕後的主謀，她本身卻對這一些傳聞置之不理。



天羽碧

是學校中的模範生，和主角一同是新聞部的成員，性格比較酷且頭腦冷靜，而好奇心及求知欲都很旺盛，做事時很有自信心，對攝影有濃厚的興趣，17歲的了。為了查出「連續昏睡事件」的真相，便跟主角一起展開一連串的調查。

俊男

於《L之季節》中除了這個世界合共8個女主角吸引之外，還有不少的美男子，相信廠商希望可以吸引到一班女FANS吧，以下先介紹其中3個角色給各位認識一下。



龍崎

夜叉族的少年。是主角在幻想界的樂隊成員，擔任樂隊中的低音結他手，個人風格獨特，衣着打扮都很前衛。



虎島

黑暗精靈，跟龍崎及主角是同一樂隊，而他則是鼓手。性格十分急躁，在學校中是「要注意的學生」，事常都會生事。

川鍋宗治

現實界中的角色，新聞部的主席，跟天羽碧和主角一起調查「學園七不思議」，接着便發生了一連串的古怪事件。

幻想界

於幻想界中，主角便會是桐生真，熱愛夾BAND的高等部2年生。因為要宣洩心內不快的情緒，所以便參加了學園祭音樂會，因為聽說是音樂會中是有一種「由音樂衍生出來的禁斷魔法」。

湖潤莉莉斯

身高只得15.8cm的她，是16歲高校1年生的音樂妖精，住在音樂室的鋼琴內，而實際上只是一個天真無邪的小孩子，十分喜歡吃糖果。有着可以變身為人的能力，不過在變身之後其性格也會隨之改變，而這音樂精靈究竟有何使命在身呢？



冰狩吹雪

她的性格就如她那銀色的頭髮以及雪女的身份一般冷，對身邊的事都不甚理會，聖遼學園空手道部的成員。不喜歡男性，而她卻很得低年級的小妹妹的歡心，除了家政之外，各方面的成績都很優秀。

舞波優希

聖遼學園中等部的2年生，只得13歲，卻是一個手持大鐮刀的見習死神。她那杞人憂天的性格令她終日滿面愁容，而她對我行我素的主角抱有一定的好感，是美術部的成員。

鈴科流水音

活潑開朗的幽靈少女，坦白得很可愛，自己感覺怎麼便會說出來。參加了學園祭的音樂會中，是幻想界主角在音樂會中的對手，音樂造詣極高，最擅長是彈鋼琴。她的形象突出，可能是因為她擅自將校服改掉了，她很喜歡收集一些小飾物，是美術部的成員。

製造商：NEC INTERCHANNEL　發售日：4月29日
售價：7200日圓
AVG　2CD-ROM　對應4M擴張RAM卡

TEXT：歐陽明

FRIENDS

期待已久的《FRIENDS》

早在九七年已公佈開發的《FRIENDS》又再度延期，由原本的四月八日改為四月二十九日推出，遊戲是改編自電腦WIN 95版的《同窗會》，在九九年二月公佈首批將會為初回定版，附送一隻CD數碼原畫集，收錄了大量高質數原畫，以供玩者欣賞，喜歡《FRIENDS》的朋友是不容錯過哩！在今期筆者將會為大家介紹各女角，頭三天的出現時間和地點，希望大家會喜歡。

小早川瑞穗

人物出現一覽表



第一天

時間	地點
10：00	風車（かざぐるま）
10：40	牧場
11：00	ルシール·シスレー記念美術館
11：40	サント·マリス·ステラ教會
13：00	東雲橋
13：00	星降里遊步道
14：00	天鵝湖（スワンレイク）
17：00	東雲橋
20：20	秋山和瑞穗的房間

第二天

時間	地點
8：00	遊戲室（プレイルーム）或玄關
11：00	在寄宿的民家前（ペンションジョン前）
12：00	東雲橋
13：00	在寄宿的民家前（ペンションジョン前）
14：00	遊戲室（プレイルーム）
15：00	在寄宿的民家前（ペンションジョン前）
16：00	サント·マリス·ステラ教會
16：20	サント·マリス·ステラ教會
20：20	ルシール·シスレー記念美術館
21：20	新星降里車站（新星降里駅）



第三天

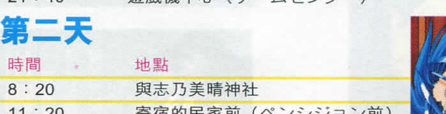
時間	地點
19：20	秋山和瑞穗的房間

緒方靜香

人物出現一覽表

第一天

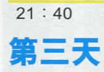
時間	地點
11：00	與志乃美晴神社
12：20	東雲橋
13：40	天鵝湖（スワンレイク）
15：00	咖啡店（カフェ·モンバパ）
16：00	ルシール·シスレー記念美術館
17：00	與志乃美晴神社
20：20	與志乃美晴神社
21：00	鷹巢（イーグルネスト）
21：40	遊戲機中心（ゲームセンター）





第二天

時間	地點
8：20	與志乃美晴神社
11：20	寄宿的民家前（ペンションジョン前）
11：40	ルシール·シスレー記念美術館
12：00	咖啡店（カフェ·モンバパ）
13：20	新星降里車站（新星降里駅）
13：40	遊戲機中心（ゲームセンター）
14：00	鷹巢（イーグルネスト）
15：00	網球場（テニスコート）
16：00	與志乃美晴神社
20：20	網球場（テニスコート）
20：40	鷹巢（イーグルネスト）
21：40	網球場（テニスコート）



第三天

時間	地點
14：00	遊戲機中心（ゲームセンター）
15：00	遊戲機中心（ゲームセンター）
20：00	靜香與真琴的房間





若林鮎

人物出現一覽表

第一天

時間	地點
10：00	鮎和夏奈子的房間
11：00	遊戲室（プレイルーム）或玄關
11：40	在寄宿的民家前（ペンションジョン前）
12：00	新星降里車站（新星降里駅）
12：40	遊戲室（プレイルーム）
13：40	星降里幻想園地（星降里ファンタジーランド）
14：40	新星降里車站（新星降里駅）
15：00	遊戲機中心（ゲームセンター）
16：00	網球場（テニスコート）
17：00	サント·マリス·ステラ教會
21：00	花園（裏庭）



第二天

時間	地點
8：00	花園或在寄宿的民家前（ペンションジョン前）
9：00	新星降里車站（新星降里駅）
9：20	風車（かざぐるま）
11：00	新星降里車站（新星降里駅）
12：40	遊戲機中心（ゲームセンター）
13：40	牧場
15：00	星降里幻想園地（星降里ファンタジーランド）
16：00	咖啡店（カフェ·モンバパ）
17：00	新星降里車站（新星降里駅）
20：20	新星降里車站（新星降里駅）
21：00	咖啡店（カフェ·モンバパ）



第三天

時間	地點
19：20	花園（裏庭）
20：00	鮎和夏奈子的房間
21：00	花園（裏庭）

青木桃子

人物出現一覽表

第一天

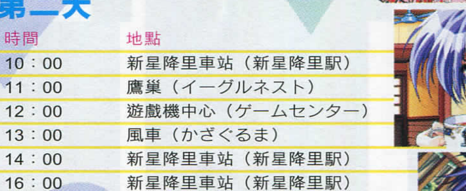
時間	地點
10：00	寄宿的民家前（ペンションジョン前）
11：00	新星降里車站（新星降里駅）
11：40	新星降里車站（新星降里駅）
12：20	寄宿的民家前（ペンションジョン前）
14：00	遊戲室（プレイルーム）或玄關
15：20	食堂





第二天

時間	地點
10：00	新星降里車站（新星降里駅）
11：00	鷹巢（イーグルネスト）
12：00	遊戲機中心（ゲームセンター）
13：00	風車（かざぐるま）
14：00	新星降里車站（新星降里駅）
16：00	新星降里車站（新星降里駅）
16：40	寄宿的民家前（ペンションジョン前）
20：20	新星降里車站（新星降里駅）
20：40	遊戲機中心（ゲームセンター）
21：20	網球場（テニスコート）





第三天

時間	地點
13：40	食堂
16：00	新星降里車站（新星降里駅）或寄宿的民家前（ペンションジョン前）
21：00	鷹巢（イーグルネスト）

村田深雪

人物出現一覽表

第一天

時間	地點
10：20	風車（かざぐるま）
10：40	風車（かざぐるま）
11：00	風車（かざぐるま）
11：20	風車（かざぐるま）
12：00	遊戲機中心（ゲームセンター）
13：00	遊戲機中心（ゲームセンター）
13：20	遊戲機中心（ゲームセンター）
13：40	風車（かざぐるま）
20：20	遊戲機中心（ゲームセンター）
21：00	寄宿的民家前（ペンションジョン前）

第二天

時間	地點
10：20	風車（かざぐるま）
14：20	牧場
15：00	星降里幻想園地（星降里ファンタジーランド）
15：40	咖啡店（カフェ・モンパパ）
16：20	咖啡店（カフェ・モンパパ）
17：00	新星降里車站（新星降里駅）
20：40	寄宿的民家前（ペンションジョン前）

第三天



時間	地點
15：40	咖啡店（カフェ・モンパパ）
21：20	新星降里車站（新星降里駅）

狩野真琴

人物出現一覽表

第一天

時間	地點
\	未出現

第二天

時間	地點
12：00	新星降里車站（新星降里駅）
12：40	風車（かざぐるま）
13：20	鷹巣（イーグルネスト）
13：40	遊戲機中心（ゲームセンター）
14：00	新星降里車站（新星降里駅）
14：20	星降里幻想園地（星降里ファンタジーランド）
14：40	咖啡店（カフェ・モンパパ）
15：00	ルシール・シスレー記念美術館
15：20	網球場（テニスコート）
16：00	風車（かざぐるま）
16：40	新星降里車站（新星降里駅）
16：00	牧場
16：20	風車（かざぐるま）
20：20	咖啡店（カフェ・モンパパ）
21：00	ルシール・シスレー記念美術館
21：40	新星降里車站（新星降里駅）

第三天

時間	地點
13：00	ルシール・シスレー記念美術館
15：00	咖啡店（カフェ・モンパパ）
16：00	風車（かざぐるま）
16：40	新星降里車站（新星降里駅）
17：20	星降里幻想園地（星降里ファンタジーランド）
19：20	咖啡店（カフェ・モンパパ）

佐伯夏奈子

人物出現一覽表

第一天

時間	地點
10：20	網球場（テニスコート）
11：20	鷹巣（イーグルネスト）
12：20	風車（かざぐるま）
14：20	新星降里車站（新星降里駅）
15：20	寄宿的民家前（ペンションジョン前）
16：20	與志乃美晴神社
17：00	網球場（テニスコート）
20：20	網球場（テニスコート）
21：00	網球場（テニスコート）



第二天

時間	地點
12：20	鷹巣（イーグルネスト）或風車（かざぐるま）
13：00	網球場（テニスコート）
13：40	サント・マリス・ステラ教會
14：20	與志乃美晴神社
15：00	寄宿的民家前（ペンションジョン前）
15：40	ルシール・シスレー記念美術館
17：00	星降里幻想園地（星降里ファンタジーランド）
20：20	寄宿的民家前（ペンションジョン前）
20：40	遊戲室（プレイルーム）
21：20	食堂

第三天



時間	地點
13：00	鮎及夏奈子的房間
13：40	食堂
16：00	食堂
19：20	寄宿的民家前（ペンションジョン前）
20：00	花園（裏庭）
21：00	鮎及夏奈子的房間

秋山みどり

人物出現一覽表



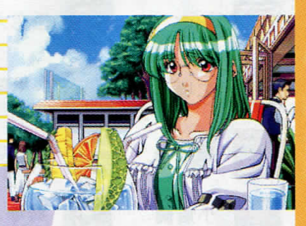
第一天

時間	地點
10：00	風車（かざぐるま）
10：40	牧場
11：20	ルシール・シスレー記念美術館
11：40	サント・マリス・ステラ教會
12：40	新星降里車站（新星降里駅）
13：40	ルシール・シスレー記念美術館
14：40	咖啡店（カフェ・モンパパ）
15：40	星降里幻想園地（星降里ファンタジーランド）
16：40	風車（かざぐるま）
20：20	花園（裏庭）
21：00	新星降里車站（新星降里駅）



第二天

時間	地點
8：00	サント・マリス・ステラ教會
9：00	網球場（テニスコート）
10：00	鷹巣（イーグルネスト）
11：00	網球場（テニスコート）
12：00	サント・マリス・ステラ教會
13：00	與志乃美晴神社
14：00	東雲橋
15：00	星降里遊步道
16：00	ルシール・シスレー記念美術館
17：00	星降里遊步道
20：20	サント・マリス・ステラ教會



第三天

時間	地點
17：20	東雲橋
19：40	咖啡店（カフェ・モンパパ）
21：00	星降里幻想園地（星降里ファンタジーランド）



製造商：KID　發售日：發售中
售價：5800日圓
SLG　MEM

TEXT BY MS

大阪NANIWA摩天樓



遊戲玩法

不知大家有沒有想過成為一間土地開發公司的老闆呢？若大家對此一職有興趣的話，相信這遊戲會很合適大家玩。基本上玩者扮演一間公司的經營者，在一塊土地上進行城市的規劃和投資，不過在這塊荒地上，除了玩者這一間開發公司外，還有其他開發公司，要和其他公司鬥爭，並非易事，而且要成為最強的一間土地開發公司，你又做不做到？

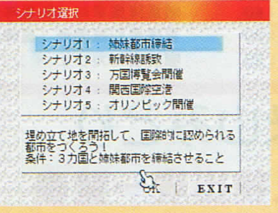


基本畫面看法

1) INFORMATION BAR——表示現在的年月日和資金
2) TOOL BAR——觀看都市其他狀態
3) 指令欄——收納各式各樣的指令，分別有RED、BLUE和GREEN FOLDER
4) MESSAGE BAR——表示各種MESSAGE
5) 游標——用來選擇指令
6) CITY——表示玩者現在所建的都市



NORMAL MODE



當玩者開始遊戲後便會有兩個模式選擇，若是選擇NORMAL MODE，玩者便可在一塊荒地上自由規劃一個都市出來，其中可選擇有沒有其他競爭對手，從而增加遊戲的樂趣，但由於這只是普通模式，所以並沒有任何特殊EVENT發生的，不過在開始SCENARIO MODE之前，應先在這模式中習慣一下。



SCENARIO MODE

當玩者熟習了遊戲的系統後便可以選擇SCENARIO MODE，在這模式中有5個SCENARIO選擇，分別是「姊妹都市締結」、「新幹線誘致計劃」、「開設萬國博覽會」、「關西國際空港」及「開辦奧運」，完成所有EVENT就是本遊戲的最大目的，不過在這之前必須打好都市的根基。



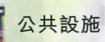
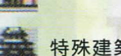
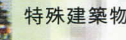
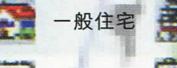
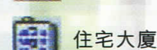
成為最好公司之道

要成為最好公司就必須先打好都市的根基，最先要做的就是決定建築物的地方，然後將該土地買下，等待地價上升，接着就是在建築物旁興建道路，再建立其他建築物，待該建築物及地價上升時，就將其賣出，從而賺取大量金錢，當然都市必須有很高的人口，生活水平有一定的優度，這是需要大量的耐性和時間。

ICON 簡介

RED FOLDER











- 建築物ICON
- 公共設施
- 一般住宅
- 特殊建築物
- 大廈
- 住宅大廈
- 工場
- 火車站
- 遊樂場
- 飲食店
- 小店舗
- 農地
- 運動設施
- 商用建築物
- 雜居大樓
- 旅館
- 破壞ICON
- 投資ICON
- 改建ICON
- 購入ICON
- 賣出ICON
- 運動ICON

BLUE FOLDER













- 金融ICON
- 借貸
- 証券
- 政治捐獻ICON
- 經營權轉移ICON
- 道路ICON
- 道路破壞ICON
- 鐵路ICON
- 普通鐵路ICON
- 新幹線用鐵路ICON
- 鐵路破壞ICON
- 情報ICON
- 土地情報
- 其他會社情報
- 公共狀態
- EVENT
- 自己會社情報
- 建築物情報
- 設定ICON

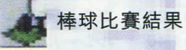
GREEN FOLDER

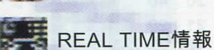


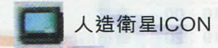

- 環境設定ICON
- LOAD DATA
- BGM ICON
- SAVE DATA

INFORMATION BAR






- ZOOM IN
- ZOOM OUT
- 棒球比賽結果
- 足球比賽結果
- REAL TIME情報
- TV ICON
- 人造衛星ICON



製造商：TECHNOSOFT　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：5800日圓　記憶：2 BLOCKS
MEM / RPG / 1P

BY：痛・非洲

在起初以為這是一個商店的模擬遊戲，但想也想不到這是RPG遊戲來的。遊戲的玩法是利用遊戲的主角四處冒險之餘，還要不斷的將貨物賣出，在儲夠錢之後便開一間屬於自己的商店，接着不斷興建不同的商店，而角色本身也可以轉為各種不同的職業，職業及商店的種類便是這遊戲吸引的地方。



商店店主



狀態

元氣　這一項即是角色體力，如果數值跌到0便會GAME OVER

テンション(緊張度)　在戰鬥或買賣成功了之後增加一點緊張度，當緊張度到達最高水平的時候，在下場戰鬥的時候，角色的整體能力值都會上升，進入了HIGH TENSION MODE，不過在戰鬥之後便會回復原來的狀態。





ストレス(壓力)
壓力會在戰鬥或買賣失敗了之後提高，當壓力到了頂點時，在戰鬥中便不可以作任何的指令。

攻擊力	在戰鬥時角色的攻擊力
防禦力	在戰鬥時角色的防禦力
販賣力	在買賣時角色的說服力
忍耐力	在買賣時角色的忍耐力，即是看你的面皮夠不夠厚

SALESMAN BATTLE

每一個顧客都會有不同的心理，所以玩者要以各種的推銷手法來吸引他們。如果玩者選用的方法不適合他們的話，他們的購買欲便會下降，當對方沒有購買欲之後，這一次的交涉便告失敗，同時玩者在限時之內不能使對方買下自己的貨物，亦算是失敗。

■要取回被竊的金錢便要收拾他

メタモーフ神殿

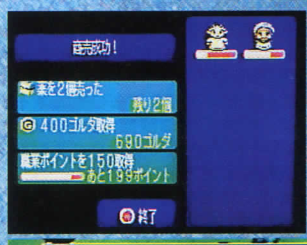
這神殿在遊戲中擔當着很重要的角色，因為玩者便是在這　購買「生財工具」以及轉職，每一種職業都會有不同的道具，而每件都是10G，一般來說每件都可以賣到200G。而玩者也可以在這　轉職，有什麼職可轉便要看你有多少職業卡了。玩者要取得職業卡便要靠四處收集情報了，在新的冒險中便可以得到不同的卡。



■一定要參加在神殿一年一度的比賽

BONUS

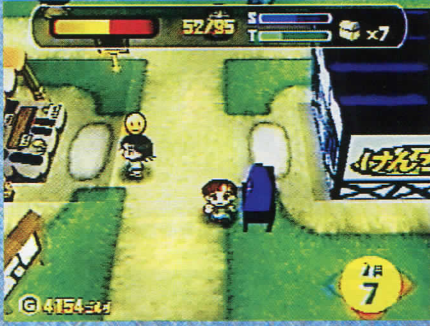
在成功的售出貨物後，玩者跟顧客的相性度便會減少；反之顧客對玩者的好感度便會提高，當好感度到了最高的時候，在顧客的頭上都會出現一個「哈哈笑」的LOGO，這時跟他們談話的話，顧客便會送玩者一些道具，所以要跟顧客保持良好的關係。





地獄推銷

要賺錢的話便要將手頭上的貨物SELL出去，當玩者在神殿那　買了貨物之後，便可以到村莊內售賣，如果身上帶有貨物的話，每經過村民的時候，在他們的頭上都會出現一個記號。接着玩者只要按下□便可以知道村民跟你的相性度，這樣便可以開始推銷了，亦即是遊戲的戰鬥系統。



興建商店





要興建商店先要的便是金錢，不過隨着店舖的大小，在興建費用上會有所改變。但是最重要的條件便是角色的職業點要滿了才可以。職業點是會在買賣或戰鬥勝利之後而增加。要興建商店便要在自己的村內執行，當玩者達到以上的兩個條件之後，在村內發現一些會閃出顏色的地方後，便可以按○來決定興建。

在興建好之後，原本使用中的角色便功成身退，之後玩者便要重新決定使用角色了。

■在這地上便可以興建商店





製造商：NAMCO　發售日：發售中　售價：5800日圓
記憶：7 BLOCKS(PocketStation：7 BLOCKS)　容量：CD-ROM
SPT/MEM/2P/PocketStation對應/Dual Shock對應/NEGCON對應

By: Agent X

WORLD STADIUM 3

《WORLD STADIUM》系列第三彈！！



由NAMCO推出的《WORLD STADIUM 3》，仍承繼著過往《WORLD STADIUM》系列的特色，如有趣的人物設定、簡單的操作等等。當然，今集中所新增原素亦有不少，例如：操作上利用了Dual Shock與NEGCON手掣、配合了PacketStation等等。現在，就讓筆者為大家介紹一下今集中的內容吧！

Dual Shock與NEGCON手掣的獨特操作

由於Sony推出的Dual Shock手掣日漸普及，因此現時大部份的PlayStation遊戲均對應此款手掣，而《WORLD STADIUM 3》亦自然不會例外。不過，在《WORLD STADIUM 3》中，除了利用Dual Shock手掣的震動功能之外，更配合其Analog搖桿來模擬出擊球或投球動作，令遊戲的真實感因而大大增強。

此外，遊戲既然是由NAMCO製作，故其獨家推出的NEGCON手掣亦能對應使用。不過，相信無論是Dual Shock或NEGCON手掣，玩者將需要重新熟習其操作方法，才能於比賽場上得心應手、一擊即中。



遊戲模式

在遊戲模式方面，主要分為：「OPEN戰」、「PENNANT RACE」(錦標賽)、「LEAGUE戰」、「幕末！國盗LEAGUE」、「分身模式」、「練習」、「作曲」及「新聞閱覽」。以下筆者將會對二個較為特別的模式，再作詳細介紹：

「幕末！國盗LEAGUE」

這可算是《WORLD STADIUM 3》獨有的模式，當中玩者將會返回日本幕末時代，而最終目的就是於60日內將全國的割據勢力擊敗，並與外國侵略者決一高下。不過，使用的方法並非舞刀弄槍，而是以棒球比賽來定成敗！

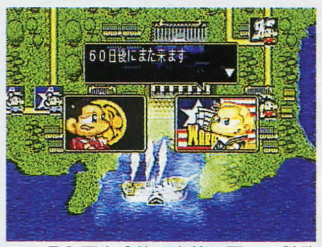
至於玩法方面，當玩者選擇了代表球隊後，便可以下達不同的指令，其中包括：

「武力制壓」－向敵對領地發動攻擊，即與對手於球場上決勝負

「同盟」－由於各地球隊將會分為「倒幕」、「中立」及「佐幕」三派，所以身為「倒幕派」的玩者便可利用同盟方法，來加強己方實力、孤立對手。

「演説」－在全國中，將會有不少志同道合等待玩者的出現，而且他們均是日本歷史上著名的人物，例如：西鄉隆盛、大久保利通、高杉晉作、伊藤博文等等。不過，在遊戲中，他們的能力將會變成棒球場上的高手，而玩者就需要利用「演説」來吸引他們加入我方。

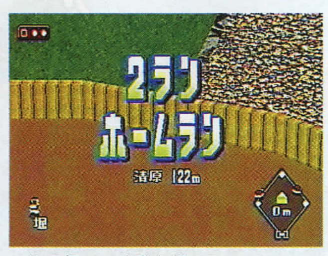
「休息」(やすみ)－每次比賽完畢後，球員體力均有所消耗，而需要作出休息。



■60日內要完成統一之餘，更要面對外國勢力的挑戰！


■三種不同的指令。


■使用「演説」，可令一些隱藏人物加入。



■全壘打～！勝利在望。



「分身模式」

這是一個讓大家自行培育出一位棒球名星的地方，當中玩者將先選擇代表那一間球會，然後便決定擔任球隊中那一位置(如：投手或外野手等等)。之後，玩者便會進入棒球學校中進行訓練，而其中將有二種課程予玩者選擇：

1.「凡人COURSE」－主要讓一般玩者使用，而且迫令退學(GAME OVER)的條件也較寬鬆(5科或以上不合格)。

2.「特進COURSE」－主要訓練精英的地方，而退學條件也較為苛刻(3科或上不合格)。

不過，無論玩者選擇「凡人COURSE」或「特進COURSE」，將會面對8種不同的棒球訓練科目，包括：

「打擊基礎講習」－打擊準繩度練習。當中玩者需要限隨電腦的指示，將球打到不同的場區上(ライフ(右)/センター(中央)/レフト(左))。

「打擊總合講習」－實戰形式的打擊練習。

「長打力講習」－以全壘打為目標的擊球練習。

「犠打講習」－利用△鍵作輕打，並以送隊友上壘為目標。

「守備講習」－考驗玩者接球技術的練習。

「走壘講習」－以取得小旗為目標的練習(建議玩者應以一直順時針或逆時針方向跑，切勿三心兩意)。

「反射神經講習」－考驗玩者按鍵反應及準確的練習。

「學力講習」－雖然這可算是眾多練習中最困難的項目(除非是日語能手及熟悉日本棒球消息)，不過其測試方法卻至為簡單：就是只要回答10條有關棒球的問題。


■「打擊基礎講習」。


■「反射神經講習」。
■當8科都合格後，便會發放成積表。

PocketStation～新星培訓計劃～



由於今集將會對應PocketStation，故此各位可進入「Mini Camp」(ミニキャンプ)中將自創人物的資料傳送至PocketStation內。這樣，玩者便可以隨時隨地透過PocketStation來進行訓練(トレーニング)，其中包括：



TRAINING A－根據箭咀的方向來進行投球練習



TRAINING B－利用方向鍵來進行捕手練習



TRAINING C－利用方向鍵來進行投手或擊球手練習

除此之外，PocketStation中更設有其他項目予玩者選擇，例如：

「遊玩」(あそぶ)－可於日間或夜間進行，但常常在夜間外遊的話，其疲勞度會大大增加。

「瞑想」(めいそう)－用來領悟出新打法和投法的地方。

「食事」(しょくじ)－沒有足夠的食物，又甚能培養出強健的球員？

「睡眠」(ねる)－用來回復體力的地方。

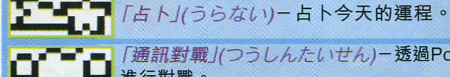
「溫泉」(おんせん)－受了傷的話，就要送到這裡接受治療。

「情報」(こでぃしょん)－可觀看球員的能力值。

「占卜」(うらない)－占卜今天的運程。



「通訊對戰」(つうしんたいせん)－透過PocketStation的紅外線通訊來進行對戰。





「繩登遊戲」(ちあがーるげっとげーむ)－想獲得啦啦隊支持(チアガール)的話，便可以這裡進行一個考驗玩者連打力的Mini Game。

製造商：HUMAN　售價：5800日圓　發售日：99年4月8日
容量：CD-ROM 記憶：4 BLOCKS
ETC／4人／MEM／對應MULTI TAP／對應DUAL SHOCK

TEXT：蜜蜂仔FUKUDA



齊齊來向巨人馬場致敬！

上個月日本摔角界的天皇巨星·巨人馬場，因肝癌而撒手人寰震驚了整個摔角界。和北美洲側重娛樂性的表演式比賽不同，日本摔角能夠長期維持興盛局面，其中一個因素便是選手們的認真拼搏精神，因此在進入遊戲前我們先向這名皇者之魂致敬。



基礎技巧入門

和普遍摔角遊戲相同，《全日本職業摔角》的致勝之道都是靠小技和強力投技的互相配合，只要使用得宜便無往而不利。基本來說，每名摔角手在能力狀態上可分為影響返技出現機率的防御體力、關乎體力最大值的精神力、能作出多少次攻擊的攻擊力與及反映各部份損傷程度的身體耐久力共4項，玩者的任何行動都會對摔角手的狀態產生變化。若想令投技的成功確率增加最好先以打擊技攻擊對手至暈眩狀態，然後靠近按住R1來按□、△、○或×施以投技，甚至是看準機會在抓住對手後按住L1來發動「魂」使用極強的封印技等。


■先以小技來令對手暈眩


■然後施以威力強大的投技

五冠王的軌跡

遊戲模式方面，最值得提及的當然是玩者扮演現役摔角手邁向總冠軍之道的五冠王軌跡模式了，而裏面亦細分有時間為1年及2年的兩種不同玩法，分別在於可選用的登場選手均為不同。賽制方面，玩者需要在每個月移師到各地區參加賽事，途中可經訓練指令來強化摔角手的攻擊力、防禦力或進行休息，例如練習受身可減輕對手攻擊之損傷，此外亦可預先從日程表觀看接續而來賽事的對手到底是何人。在每場比賽進行之前，馬場先生都會給予一點忠告或建議，只要明瞭其背後意義就會越來越接近皇者之位。


■藉着鍛煉體能來增強實力


■從日程表觀看對手身份

聯賽戰與群體戰

除了五冠王模式外，遊戲還設定了純粹作賽一場的Exhibition、採用循環戰制度的Champion Carnival、二人隊制循環戰的世界最強Tag決定聯賽與及可供四人亂鬥的Battle Royal共4種模式。單場比賽並沒有甚麼特點，至於兩種循環戰均有相同之處，玩者最多可預先登錄32名（16隊）選手進行聯賽，賽制方面則有3種不同計算方法，包括最高分者成為冠軍、頭兩位成績再決雌雄和分為AB兩組各自比賽，各式其式。最有趣的就莫過於四人亂鬥模式，四名選手要在擂台上互毆一番，最後仍然能屹立不倒的就算優勝者。


■冠軍戰成績一覽


■四人同時互毆

自行製造摔角手

玩者不僅能夠使用預設的摔角手，甚至可按喜好來製造一名原創選手參加賽事，大大增加趣味性。在摔角手編輯模式中，玩者可替選手設定名稱、體格和技裝備等項目，體型方面乃根據現役選手的Model來製成，每款皆有不同大小的尺碼，換句話說可自由組合出超小型的馬場或極肥胖的高個子，而技裝備則可替該名原創選手選擇其中一位實名選手的技組合，另一方面亦要替他設定當由電腦控制時的行動邏輯。順帶一提，就是必需事先將資料載入，才可在各個模式裏選用這個原創人物。


■玩者可自行設定摔角手特性


■比賽前切記要載入進度

製造商：TOMY
發售日：發售中　售價：5800日圓
ACT　CD-ROM 1-4P　對應DUAL SNOCK

TEXT：歐陽明



メルヘンチックバトルスカッシュアクション ひっとばっく HIT BACK

前言

《HIT BACK》是一隻彈珠遊戲，以3D形式進行，就有如玩立體波子機一般，遊戲有「故事模式」「STORY MODE」、「試驗模式」TRIAL MODE及「對戰模式」VS. MODE三種玩法選擇，共有四名人物，分別是「格古」(キックク)、「古利高」(グレコ)、「邦尼」(ボニー)和「胡也自」(ヲタジ)，各人都有自己的尊長和持性，玩者可選擇適合自己的角色進行遊戲。





模式介紹

TRIAL MODE



是一個試玩的模式，只可以一個玩者使用，只要將畫面所有的箱子破壞或擊中綠色發光的箱子，便為之完成一版，由於這是一個訓練型的試玩模式，所以彈珠是不會成長的。

STORY MODE

故事

在一個風和日麗的日子，美美路公主(ミミル姬)與「格古」、「古利高」、「邦尼」和「胡也自」四位好友一起出外遊玩，正當他們在樹底下看故事書的時候，突然傳說中的「死神」從故事書內跑了出來，並且把美美路公主拉進書裏去，「格古」、「古利高」、「邦尼」和「胡也自」為了拯救公主，所以也被拉入書內，四位小英雄，便開始了一個屬於他們的童話故事旅程。



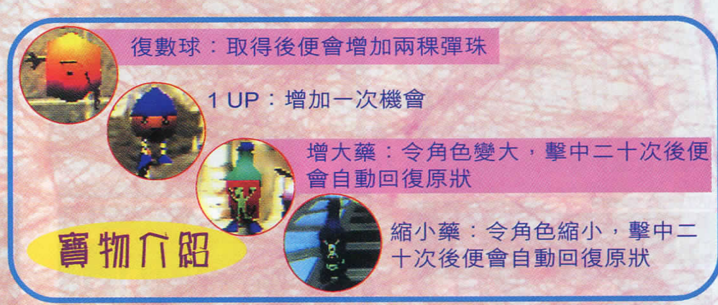


VS. MODE



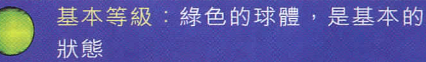
是一個可以四人對戰的模式，遊戲的玩法有如打壁球一般，玩者會輪流發球及接球，目標是要令對方接不到球便為之勝利，在這裏彈珠跟試玩模式的相同，是不會成長的。

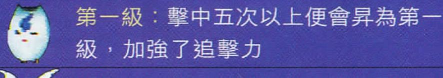
寶物介紹

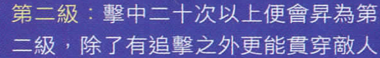


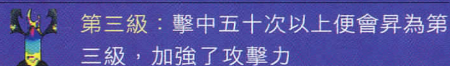
- 復數球：取得後便會增加兩粿彈珠
- 1 UP：增加一次機會
- 增大藥：令角色變大，擊中二十次後便會自動回復原狀
- 縮小藥：令角色縮小，擊中二十次後便會自動回復原狀

彈珠的等級


基本等級：綠色的球體，是基本的狀態


第一級：擊中五次以上便會昇為第一級，加強了追擊力


第二級：擊中二十次以上便會昇為第二級，除了有追擊之外更能貫穿敵人


第三級：擊中五十次以上便會昇為第三級，加強了攻擊力

注意：當到達第一至第三級時，只要緊按「×按鈕」便會附加追蹤能力

遊戲玩法

遊戲玩法方面與TRIAL MODE和VS. MODE的分別很大，可以二人共同進行遊戲，當二人一起進行遊戲時，便會出現兩彩彈珠，但只需剩下其中一彩也可繼續進行遊戲，在這個模式內，彈珠會跟隨擊出的次數而成長，分別共有三個等級，等級越高能力便越強，加上有寶物的輔助，可謂令遊戲生色不少。

遊戲操作

- 上按鈕：跳躍，緊按上按鈕便能停留一段時間
- 左及右按鈕：左右移動
- R1按鈕：前線轉換
- R2按鈕：後線轉換
- □按鈕：向左方擊出彈珠
- ○按鈕：向右方擊出彈珠
- ×按鈕：向下方擊出彈珠
- △按鈕：向上方擊出彈珠



製造商：KONAMI　　發售日：6月3日
容量：CD-ROM　　售價：港幣358元
STG/ 1P/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：歐陽明



GUNGAGE

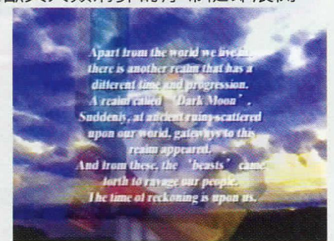
操作明快的射擊遊戲

《GUN GAGE》是一隻立體主觀視點的射擊遊戲，在感覺上與大部份美版的立體遊戲相似，共有四個角色以供玩者選擇，遊戲的操作也不算得很複雜，武器的選擇亦沒有很多，男主角「WAKLE SKADE」的主要武器就只是手槍一種，其餘的則是特殊武器，分別是攻擊用的強化子彈和防禦用的保護障兩種，在進行遊戲時會有各種各樣的寶物，以供角色補充體力和彈藥。

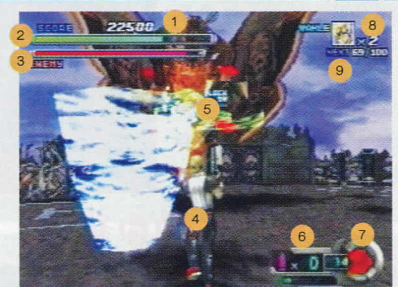
故事

在我們所居住的地球，其實有一王國，這裏的時間和運行方式，都是與我們的不相同，而這個王國的名稱便是「暗黑之月」，隨着時間的流逝，古代的遺跡亦續漸消失，在這時候，通住這個王國的時空之閘突然出現，從這扉閘跑出來的，是各種各樣的怪獸，它們來到我們所居住的地方是為了報仇，怪獸與人類清算的序幕隨即展開。





畫面表示



1. 分數：表示所得分數
2. 體力BAR：表示使用中角色的體力
3. 敵人體力BAR：表示敵人頭目的體力
4. 角色：代表玩者的人物
5. 描準器：用來描準敵人的遊標
6. 特殊武器：表示裝備中的特殊武器及數量
7. 探測器：表示現在的危險程度
8. 角色圖示：表示各色的名字及隻數
9. NEXT：表示取得1 UP的所需數值

STAGE 1

這一版的背景是一條市街，玩者主要對付的嘍囉是一些變種的蝴蝶和蟑螂，雖然這版的難度不算高，但是亦要注意在到達頭目前的一段路，因為這裏玩者會同時受到五至六隻巨大蟑螂的襲擊。至於頭目方面，STAGE 1的頭目是一隻大蜘蛛，它除了會發放一些會燃燒的炸彈之外，還會吐絲攻擊，只要玩者不與它正面交戰，要戰勝它便不會十分困難。









STAGE 2

第二版的背景是一個被怪物所佔領的塔，在塔的週圍佈滿了巨大化的蝴蝶幼蟲和青蜓，但這些蝴蝶幼蟲是不能擊倒的，進入塔後，玩者會遇到很多水母，它們會突然出現，就有如幽靈一般，所以玩者要特別注意，與頭目對戰前，玩者會遇到一隻半人半螳螂的怪物，筆者提議不要與這強敵交峰，因為現在是不能擊倒它的。這次的頭目是一隻大蝴蝶，它明顯地比STAGE 1的頭目強，會散下粉末及使用旋風來作出攻擊，攻擊它時雖然會十分與奮，但是也不要忘記迴避它的攻擊。









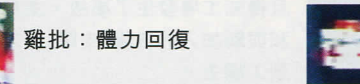
部份寶物介紹


大回復液：體力回復

TITONIA-R：不詳


水晶：取得分數


紫水晶：補充保護障


雞批：體力回復


藥箱：體力回復


藍水晶：補充強化子彈


綠水晶：提高手槍的能量

製造商：B-FACTORY
發售日：發售中　售價：5800日圓
AVG　CD-ROM 1P　對應DUAL SHOCK

TEXT：歐陽明

闇吹之夏~帝都物語再臨~



前言

《闇吹之夏~帝都物語再臨~》是使用「荒侃宏」的著作《闇吹之夏》為遊戲的故事提材，小説《闇吹之夏》在八七年推出，並且極受歡迎，除了買了四百萬本之外，還得到當年的日本SF大賞，遊戲以3D視點進行，使用AVG的成份較多，而在戰鬥時便使用動作形式來戰鬥，故事進行時經常有動畫加插，大大提高了遊戲的吸引力。

遊戲儲存

遊戲的儲存方式十分特別，所以玩者便需要多加注意了，當玩者按R1按鈕，在畫面上便會出現一個手堤電話，選擇第一項然後按接聽便能儲存遊戲，最多能儲存五個記憶，而當角色進入了「裏世界」便不能使用手提電話，即是不能儲存遊戲，由於進入「裏世界」後會遇到敵人和危險事件，所以筆者提議最好在進入「裏世界」前預先儲存遊戲。

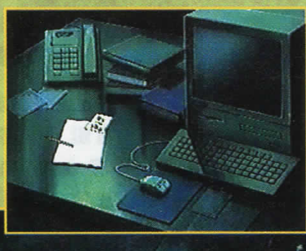
遊戲操作

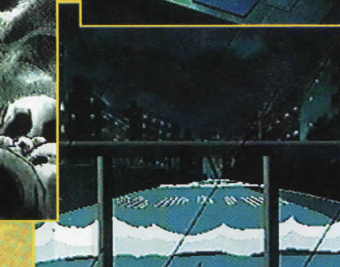
上按鈕：前進
左右按鈕：左右轉向
下按鈕：後退
R1按鈕：使用手提電話
□按鈕：蹲下可配合方向移動
△按鈕：使用八掛鏡或使用黑田及貓時發出聲響
○按鈕：調查、對話和決定
×按鈕：取消或緊按×按鈕配合方向跑步
START按鈕：使用ITEM畫面

世界末日的恐佈

在1999年的某一天，世界的氣象產生了變化，地球正面臨危機人心惶惶，世界的新聞和報章正報導着恐佈份子的內戰，人類聯群結黨犯案等，正意味着世界末日的來臨，類似的情況也同時在日本發生，日本受到異常的氣像所影響，長期下雨，在夏天的天空上竟見不到太陽，居民患上了過敏症和電腦受到侵蝕等，各個原因，所以在東京的街道上便開始發生着一些不可思議的事件。

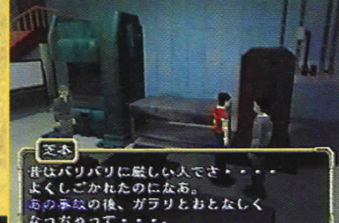


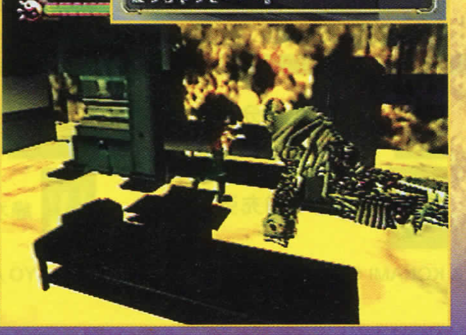




一個風水的世界

遊戲的世界是一個「風水」的世界，分為「表世界」和「裏世界」，「表世界」是一個正常的現實世界，而「裏世界」是一個有邪靈和鬼的世界，主角需要在這兩個世界內穿梭，找尋重要的線索和物品，目標是要在七日之內，解決一切不可思議的迷解，把面臨末日的日本挽救過來。





第一日流程簡介

武士亡靈



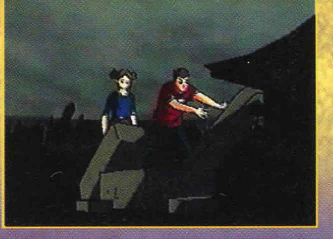
在1999年的某一天下着大雨，主角「木村ヒロシ」騎着電單車，不小心碰倒一名途人，幸好這人並沒有受傷，主角從對話裏得知這人原來是一位風水師，名為「黑田龍人」，這人遺下了一隻MO，主角回家後便把MO插入電腦，突然電腦的反應失常並且發出強光，主角亦因此而昏迷，當主角醒覺時便見到一個沒有頭的日本動武士，主角十分驚慌，所以便立即跑向大門，可是卻趕不及，並且給武士幹掉。突然鬧鐘響起，原來只是一場夢。



荒墓裏的白貓

主角的手提電話響起，原來是主角的女朋友「首守美和」，主角到了「嚴遠寺」即美和的家，聽到從「荒墓」附近有貓的叫聲，所以他們便去查過究竟，從左上角的位置發現了一個倒塌了墓碑，他們把墓碑翻開便發現了一隻白貓，當他們離開「荒墓」時，主角又再次一接收到一個電話，並且得知工場發生了事故，主角、美和與新加入的白貓「支羅」便立即趕到工場去。





製造商：POLYGRAM
發售日：發售中　售價：4800日圓
TAB　CD-ROM1-2P

TEXT：歐陽明

VIRUS ~THE BATTLE FIELD~





前言

《VIRUS》是一隻移植自動畫的遊戲，由於錄音方面由寶麗金負責，所以動畫和音樂效果的水準也很高，遊戲以CARD GAME形式進行，使用平常的攻擊和魔法不會出現CG的，只有依照卡的不同種類配塔，才會出現不同的CG，每當完成一版也會有一段動畫，交帶故事的發展，喜歡這套動畫的朋友也不妨一試哩！

遊戲要訣

遊戲以CARD GAME形式進行，遊戲卡方面主要分為「人物卡」、「寶物卡」和「特別卡」三種，人物卡方面，如果能配合兩張以上同樣數值的卡，或者三張以上連貫數值的卡，便能使用特殊攻擊，至於特殊攻擊的計算方法，是將所使用的卡之攻擊數值全部加算起來，換言之即是可連貫的卡數及數值越多攻擊力便會越強，而寶物卡亦有類似的使用方法，當玩者擁有相同數值的寶物卡，便能使用特殊回復補充能源，與一般的回復系寶物卡的用途有所不同，因為使用特殊回復是不會扣除CHAGE LEVEL的，另外如果能依照卡上的圖畫，配含一些特別卡，更會有不可思議的攻擊和CG播放，玩者如果要看齊所有CG，便要多加嘗試了。



COMBINATION 一覽表

名稱	效果	卡的配塔
ITEM SAME NUMBER	体力回復(卡的總和)	兩張以上同樣數值的寶物卡
CHARACTER SAME NUMBER	攻擊(卡的總和)	兩張以上同樣數值的人物卡
ITEM ROW NUMBER	体力回復(卡的總和)	三張以上連貫數值的寶物卡
CHARACTER ROW NUMBER	攻擊(卡的總和)	三張以上連貫數值的人物卡
ガンブレイズ	使對方的攻擊力與防禦交換	ガンブレード1、ガンブレード2
サテライトボム	扣除對方50點HP及10點攻擊力	時限壓縮彈、ガンサット、ポータブルPC
ブラックバレンタイン	扣除對方的攻擊與防禦力20點	レイウェ、ドナ、トゥレイン、ライアル
インパルスアタック	扣除對方70點HP及CHAGE LV	F2ドライバー、EXドライバー、レイザーバック、ダイアモンドバック
オールS・T・A・N・D	立即勝利	サージ、エリカ、ジョウイチロウ、ミレイ、マーカス



製造商：BANPRESTO　發售日期：發售中(4月15日)
售價：6800日圓　記憶：3-15 BLOCKS
SRPG/ MEM

TEXT：赤目黑龍

如果玩過SS版就唔駛再玩滙遊戲

超級機械人大戰F完結編

一如以往的承繼SAVE玩法……

其實如果有玩過SEGASATURN版的《超級機械人大戰F完結編》的話，大致也可以預計這隻Playstation版有多少「斤両」，而事實上，這次推出的Playstation版是和以前的SEGASATURN是差不多一模一樣的，當然，除了那些輕而舉的改動「花邊」；又或是在配音之上加重一點的「迴音」，這些其實對遊戲本身沒有太大的改變和幫助。



就如SEGASATURN版一樣，在遊戲之中如果大家是使用之前的SAVE(《超級機械人大戰F》的SAVE)，便可以將之前取得的所大東西轉移到《完結編》之中使用，不過，如果大家沒有SAVE的話，在《完結編》之中，也會給予玩者一些應有的東西來進行遊戲，例如是100萬的金錢，一些應有的強化部件，當然，機體方面是一應俱全的，大家可以放心，不過，那些特定的EVENT如果大家在《F》之中沒有完成的話，在《完結編》中的特殊EVENT及機體大家便一定得不到了。

如果大家沒有玩過這遊戲的話，在這裏也大約的向大家介紹一下這遊戲的玩法，首先，在遊戲一開始，玩者先要看一段非常沉悶的故事，大家大可以將之SKIT去，之後便是正場，玩者要為主角作出設定，當然，玩者如果不想多想的話，大可以使用遊戲之中的預設人物，而且，在這裏玩者亦要設定在《F》之中已經進行的一個EVENT，便是有沒有男/ 女朋友的設定，這將會令隊中的人數有所增減的，大家應自行選擇。

在一進入遊戲，玩者便可以利用預設(或承繼)的資金和強化部件強化一下自己手上的機體，之後便要正式出戰了！在遊戲之中玩者要控制在圖之中藍色的機體作品，之中大家也會用到一些道具，又或者是利用不同人物的精神力量來作戰，這亦是遊戲之中最有戰略性的部份。不過，在開版之前，大家一定要非常留心每版特定的通過條件。

集齊印花・寄去抽獎

大家還記得集齊印花「搶」復刻版「鐵甲萬能俠」這回事嗎？對了，只要大家集齊在《超級機械大戰 電視大百科》、《超級機械人大戰F》和《超級機械人大戰F完結編》之中的印花，便可以將之寄往日本「抽」這「鐵甲萬能俠」回來，不過成功與否則是未知之數，大家有興趣一試嗎？

最精采的也是「COMPLETE BOX」的預告片

而這Playstation版的《完結編》最不同之處便是在這CD-ROM之中收錄了預計將會在今6月推出的遊戲《超級機械人大戰COMPLETE BOX》的宣傳片段，雖然播出來的片段的質素不是太高，不過也是相當的不俗，看來那《COMPLETE BOX》的吸引力實在比這《完結編》更高呢！



新GAME介紹



製造商：PSYGNOSIS
發售日：發售中　容量：CD-ROM
SLG / MEM

By: Agent X



GLOBAL DOMINATION

全球熱核戰，一觸即發！！

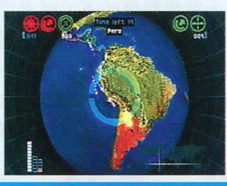
《GLOBAL DOMINATION》是一隻實時戰略的PC遊戲，當中主要考驗玩者的反應和腦筋；而現在的PlayStation版本，則同樣保留了遊戲的特色。看來大家就算沒有PC，也可以於PlayStation中來一場刺激的核子大戰。

操作方法

方向鍵	移動
○鍵	發射防守武器 (Defence Weapon)
△鍵	目標選擇
□鍵	發射攻擊武器 (Attack Weapon)
×鍵	使用特殊武器
L1鍵	選擇攻擊資源 (Attack Resource)
L2鍵	Zoom Out
R1鍵	選擇防守資源 (Defence Resource)
R2鍵	Zoom In
Select鍵	特殊武器選擇



■利用防守武器(Defence Weapon)來阻止敵導彈或戰機的進襲。



■選擇好目標後，便可發射攻擊武器(Attack Weapon)來反擊。

遊戲玩法

《GLOBAL DOMINATION》是一隻實時戰略遊戲。當中，玩者將扮演一名於軍事防衛中心工作的人員，負責攻擊及防禦領土。至於玩者所使用的武器，就是擁有強大殺傷力的洲際導彈及防空導彈。

不過，由於敵導彈可能從四方八面進行攻擊，故此玩者的工作就是：一方面將找出敵導彈的位置，然後用防空導彈將之擊落；另一方面，鎖定攻擊目標，並發射洲際導彈來進行轟炸。



■EDITOR設定。

作戰指示

玩者在每次進入戰鬥畫面前，均需要留意由總部下達的指示。若玩者無視指示而任意作出攻擊的話，則玩者最終亦只會落於作戰失敗一途。此外，在戰鬥途中，其作戰指示亦會根據戰況而作出改變，因此大家一定要小心閱讀各指示，以免浪費寶貴的時間。



■小心跟從著指示來行動．■Mission Failed～！！

TEXT BY:歐陽明

製造商：BULLFROG
發售日：發售中
STG / MEM / 對應Dual Shock

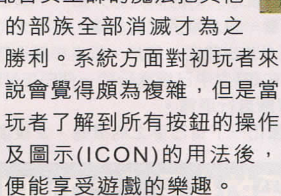
POPVLOVS~THE BEGINNING~

前言

《POPVLOVS~THE BEGINNING~》是一隻實時的戰略遊戲，遊戲的背景是一個幻想的古代世界，主角是一個女巫師也是自己部族的首領，玩者必需要想盡辦法，以最少的時間令村內的人口增加，然後配合女巫師的魔法把其他的部族全部消滅才為之勝利。系統方面對初玩者來說會覺得頗為複雜，但是當玩者了解到所有按鈕的操作及圖示(ICON)的用法後，便能享受遊戲的樂趣。







遊戲操作

十字按鈕	移動游標
L1 及 R1 按鈕	左右轉換視點
L2 按鈕	顯示現有物資
R2 按鈕	顯示魔法及建築指令
△ 按鈕	轉移到女巫師處
□ 按鈕	使用魔法
○ 按鈕	取消
× 按鈕	實行、緊按×按鈕配合方向可作範圍指示

基本魔法圖示一覽表

- 火球：攻擊用魔法威力小
- 教化：令野人歸順
- 昆蟲：令敵人混亂
- 強化：令部下強化
- 填海：過河用
- 雷擊：攻擊用魔法威力中
- 龍卷風：攻擊用魔法威力大

注意事項

玩者在進行遊戲時會發現到一些石製的建築物，到這裏朝拜便學習到新的魔法和建築技術，而這些技術是能夠儲存至之後的版數使用的，所以玩者千奇不要忘記，取得所有魔法及建築技術後才好過版，越多人數進行朝拜，學習的速度便會越快。

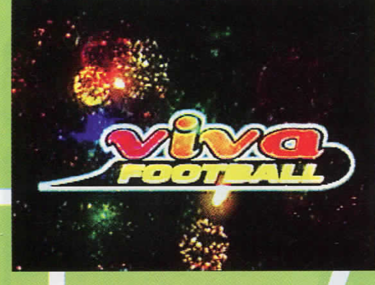
基本設施圖示一覽表

- 村屋：令人口增加，一間屋最多可住五人
- 塔：把能夠使用魔法的人物放在塔上，便能作出遠距離攻擊
- 兵士訓練所：訓練戰鬥用兵士
- 說法士訓練所：訓練用來說服敵人的說法士
- 魔法士訓練所：訓練用火魔法的魔法士
- 火堆：取暖及照明
- 移除：移除建築物



製造商：Crimson Studios
發售日：發售中
SOC / MEM / MPLY

By: Agent X



Viva Football

經典賽事共治一爐～！



操作方法

方向鍵	移動
○	高球
△	挑球
□	射門
×	短傳
L1	長傳/傳中球
R1	加速
R2	挑球前進

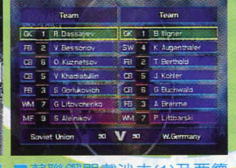
■可自由選擇不同年代球隊的「FRIENDLY」模式。

連蘇聯、東西德足球隊都可使用？！

《Viva Football》的最大特色，就是當中除有世界各地的國家隊供玩者使用之外，更可選擇不同時代的國家隊，例如：未統一前的東西德國家隊、未解體的蘇聯國家隊等等。這樣，玩者便可以於「HISTORY」模式中，重溫一些已經成為歷史的經典足球賽事，而一些足球名宿如：巴西的比利及薛高、法國的柏天尼、英國的笠臣和連尼加、西德的和拉、列巴斯基等等亦會再現於球場之上！！


■用來熟習操作的「TRAINING」模式。


■連畫面亦變成"紀錄片"模樣的「HISTORY」模式。


■蘇聯鋼門戴沙夫(1)及西德列巴斯基(7)。

勝利姿勢任你擺

另外，每當玩者成功取得入球之後，便可以應自己的喜好來做出不同的勝利姿勢。至於方法就是：在入球後，玩者只需要按○/△/□/×中任何一鍵，則入球的球員便會自行做出不同的動作來。


■各種入球勝利姿勢任你選擇。
■REPLAY。

按鍵時間決成敗

至於遊戲另一個特色，就是玩者無論進行傳球或射門，均因應按鍵的時間來決定踢球時的力度及距離。因此，若果玩者的按鍵時間出現偏差的話，便會發生"大片"及"踺Q"等危險情況。


■傳球或射球均要以按鍵的時間來控制力度。



製造商：INFOGRAMES
發售日：發售中(美版)
SLG/MEM

By: Agent X

Astérix

動作與戰略原素合而為一

《ASTERIX》是一隻充滿了外國卡通風格的美版遊戲，當中最大的特色就是把戰略及動作遊戲原素加入遊戲之中，令玩法變得更加有趣和特別。



遊戲玩法

「ASTERIX」和「OBELIX」為了協助「GETAFIX」尋找製作魔法藥水的材料，於是帶領著軍隊向羅馬領土進行攻侵。至於玩者的目標就是：利用軍隊去攻佔羅馬領土，並藉以收集四散於各地的魔法藥水材料。

在流程方面，遊戲將會分為二個部份：

戰略畫面

在每個回合開始時，玩者首先會得到一些軍隊來加強軍力；之後，玩者便可以向鄰近地方進行攻擊。當攻擊完畢後，玩者便可以對各領地進行兵力的再分配，然後便會輪到對手進行戰略部署及攻擊。

筆者提示：在選擇攻擊目標時，應以海岸線旁的領地為先，然後才可逐步向四周擴展，以免出現腹背受敵的情況出現。每次發動攻擊時，玩者只要盡量投入壓倒性的兵力的話，便可以減少兵力損傷。

ACTION畫面

當玩者進攻一些於地圖上印有建築物或植物地方時，遊戲會切換成動作畫面。這時，玩者將會控制「ASTERIX」或「OBELIX」來進行遊戲。在途中，「ASTERIX」或「OBELIX」除向敵方士兵進行攻擊外，更需要盡力收集一些放於路上的金幣及ITEMS。

筆者提示：「ASTERIX」及「OBELIX」的HP值，主要是根據玩者所投入的兵力來設定：即投入兵力越多，他們的能源也越多。因此，若「ASTERIX」或「OBELIX」被對手擊斃的話，便表示玩者的侵略行動將完全失敗，而先前所投入的軍隊數目亦當作全軍覆沒。


■對新加入的兵力進行分配。

■向鄰地發動攻擊。


■戰後可以對兵力進行再分配。

ACTION畫面中的操作方法

方向鍵	移動
□鍵	攻擊
△鍵	蹲下
○鍵	跳躍
×鍵	奔跑
R1鍵	特殊攻擊

■當進攻此類地方時，便會進入ACTION畫面。

■記住！一死便表示全軍將會覆沒！！



TEXT：深田公仔

HI！大家好！已有兩個星期沒有和大家見面了，不知道你們最近買了甚麼手提機遊戲呢？小妹就全力投入《POKEMON PINBALL》的世界裏，對喜歡比卡超的我來說真是很正啊！另外聽說已全面收回的WS版《SD高達》亦很不錯，看來這些作品應該可以催谷主機的銷量哩。

POKEMON PINBALL

GB／TAB　發售商：任天堂
發售日：發售中　售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆

這是GAMEBOY首隻對應震動機能的遊戲，只要把一枚AAA乾電池放入盒帶裏，就可在GAMEBOY享受到波子機的震動效果，當然若放進SUPER GAMEBOY上使用是不會震動傷及主機的，大家可以放心。

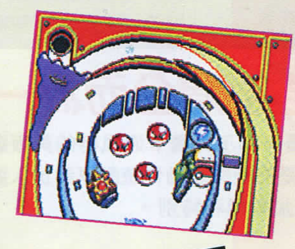
既然稱得上POKEMON，就一定和150隻得意可愛嘅口袋怪獸有關啦(這和本欄欄名真是非常合襯哩)。首先是玩者可以自由選擇赤台或青台來進行遊戲，不論版面或是登場怪獸均有點分別，這種設計和元祖《POKEMON》的紅藍版大同小異。波子機台內的鐵珠變成《POKEMON》系列中的精靈球，假如撞到獎分增加按鈕更可令精靈球強化和轉色，另一方面只要成功發動GET MODE就可獲取各種POKEMON如比卡超或車厘龜等，隨後亦可在進化MODE令它們進化為另一階段。完成一局遊戲後，大家可以在圖鑑選項中翻查到底發現及取得過多少款POKEMON，此外亦可利用打印機將最高分數記錄列印出來，與及以紅外線機能和朋友交換獲得的成績。













數碼怪獸

GB／SLG　發售商：GOWIN
發售日：發售中
期待度：☆☆☆

屬於《他媽哥治》系的怪物育成式遊戲，由於是台灣出品所以是用全中文顯示，令玩家格外有親切感。故事背景方面，為了抵禦魔王軍的來襲令村莊脫離危機，主角於是肩負培育傳說中七隻數碼怪獸的使命，訓練牠們成才消滅魔王軍。系統基本上和《他媽哥治》大致相同，玩者可向數碼怪獸實行吃飯、關燈、送醫、交際、掃地和訓練等指令，在其有限的生命週期內將怪獸培育到充滿戰鬥狀態，此外途中亦有些有趣的特別事件如天災人禍和競賽等發生。

SPY vs SPY

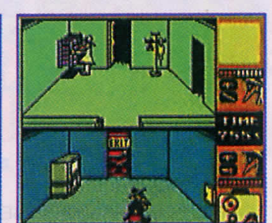
GB／ACT　發售商：KEMCO
發售日：6月下旬預定
期待度：☆☆☆

80年代超級名作《SPY vs SPY》在各款不同機種上推出過後，現在終於輪到GAMEBOY COLOR的份兒，雖然是舊作翻炒不過它作出了不少改進。玩法和一直以來各集並沒有大分別，同樣是黑白雙煞為奪取機密資料而和對手鬥智鬥力，系統方面以紅白機版作為依據，新增點則有彩色化(廢話)和設定了4個不同的任務，每個任務則有8款大小與難易度不同的地圖。









SD 高達 Emotional Jam

WS／SLG　發售商：BANDAI
發售日：發售中　售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆1/2

自從WONDER SWAN正式推出後，玩家們最期待的作品相信應該包括這隻《SD高達》了，因為它無論觀感抑或系統上都有很高的水準。由於它開忠明義是SD高達系列，故此劇情上與原著有不少出入，例如進入第二章時駕駛SHINING的多蒙、X的加多羅與Z的嘉美尤會同時出現，實在奇怪得很，雖然如此但仍不損其遊戲性。

系統是本作的最出色之處，它揉合了當年紅白機版《SD高達3》與PS版《G Generation》的特點，採用機師及機體共同成長的制度，即是説角色們會因應劇情變化來加入、離開或轉換機體，另外在編隊上亦很有彈性，玩者可自行決定每隊MS部隊的成員數目（最多5部機體），加上戰鬥充滿戰略性實在是今個月的上佳選擇；遺憾是盒帶因記憶電池問題而改在下個月再度推出（廣告一詳情請看今期STREET FAXER）。

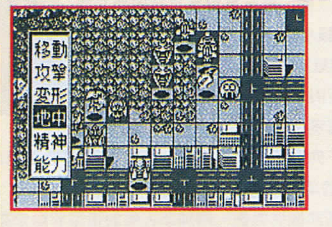


超級機械人大戰 COMPACT

WS／SRPG　發售商：BANDAI
發售日：4月28日　售價：4500日圓
期待度：☆☆☆☆

若你對純粹高達戰爭並不感到滿足，那麼人氣度極高的《超級機械人大戰COMPACT》就一定會很適合你，因為它繼承了以往各集的長處於一身，實在是WS玩家不容錯過的遊戲。雖然是舊聞但還是在此提提大家吧，除了高達系列的機種今集《機戰》收錄了鐵甲萬能俠、超獸機神、三一萬能俠、鬥將大武士、勇者雷登、無敵鋼人泰坦3、聖戰士和重戰機，系統方面則可強化武器和安裝強化部件等，另外還設有選擇劇情令自由度倍增。

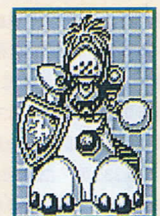


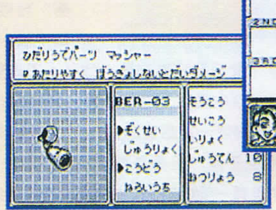


MEDAROT PERFECT EDITION

WS／RPG　發售商：IMAGINEER
發售日：5月4日　售價：各3980日圓
期待度：☆☆☆1/2

如果有親臨過去年的TGS秋，各位必定會被一個境象嚇倒，那便是推出已久的《MEDAROT》舉行比賽時的超長人龍。這隻電子機械人育成RPG的GB版推出時深受小孩子喜愛，除了其收集育成要素外還有連載漫畫的幫助，因而大受歡迎。至於今作則依舊分為Kabuto和Kawagata兩個不同版本發售，各自代表着射擊系和格鬥系兩種特性，簡單來説即是玩者只可在單一版本取得特定部件，若想獲得其他部件就需要和朋友進行對戰以作交換。





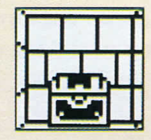


POCKET DUNGEON

PocketStation／RPG　發售商：SCE
發售日：5月4日　售價：2800日圓
容量：15 BLOCKS　期待度：☆☆☆1/2

期待已久的POS首隻3D迷宮RPG即將推出，雖然畫面尺寸只得32×32格可是完成度卻相當之高，絕不遜息於其他手提機的同類作品。玩者將程式從CD-ROM裏載入POS後便能正式進入遊戲，觀感上有點像典型的電腦RPG，此外所捕捉過的魔物可透過PlayStation來觀看其多邊形造型，還有可和朋友的魔物作通訊對戰。



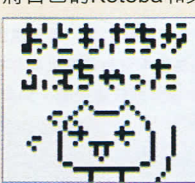


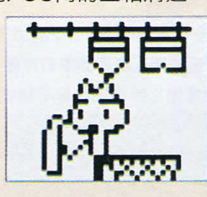


在哪裏也要一起

PocketStation／ETC　發售商：SCE
發售日：今夏預定　售價：未定
容量：未定　期待度：☆☆

這是讓玩者和遊戲角色Kotoba（コトバ，説話的意思）交談溝通的POS專用軟件，玩者可自行輸入訊息來和Kotoba談話，過程中各種選項和行動是會影響Kotoba所學到的東西，此外除了一般談話項目玩者還可將自己的Kotoba和其他POS內的互相溝通。



Bass Rise

PocketStation／SPT　發售商：BANDAI
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：3 BLOCKS　期待度：☆☆1/2

只要把遊戲本編釣到的魚放進POS的水缸裏，就可將這條魚有如寵物地養育，而水溫和飼料等是會影響魚兒之成長的，此外還會顯示本編所獲得的最高記錄。





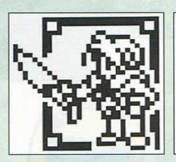
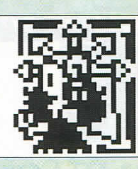
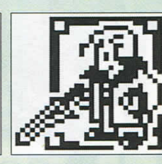


前言

HI！大家好嗎？此欄成立的目的是希望和大家來分享一下此遊戲的感想和見解(甚至畫也可以，但必須以F.F.8為題)，從而加深與讀者的溝通，為了鼓勵讀者們擁躍參加，我們會每期選出一至兩位優秀者，並以《FINAL FANTASY VIII》精品一份作獎勵。你們只要寄來香港灣仔洛克道33號中央廣場7樓，信封面請註明《FINAL FANTASY VIII揭示板》收就可，快些寫信來參加啦！(截止日期為是4月30日，以郵戳為準)

FINAL FANTASY VIII 揭示板

FINAL FANTASY VIII 小秘密


今期將會為大家介紹一個有趣的小秘密，不過要實行這秘密的先要條件，就是要讀者們有POCKET STATION才行，只要玩者利用POCKET STATION作《FINAL FANTASY VIII》的記錄，然後在POCKET STATION的SAVE DATA畫面上(即是表示時間的畫面)，按緊下掣不放，就可見到Squall、Rinoa及Zell等人物的ICON表示，總共16個，十分有趣的。

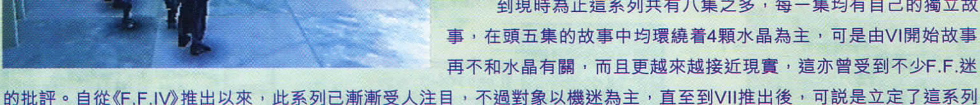


FINAL FANTASY VIII 成功與否？

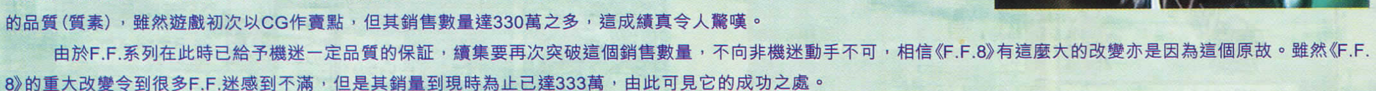


《FINAL FANTASY》這個名字，對於筆者來説可説是一起長大的玩伴，筆者第一次接觸此遊戲系列是任天堂時代的《FINAL FANTASY III》，初時最令人深刻印象的是四位洋蔥戰士，最後竟變成拯救世界的英雄，提起筆者玩回前兩作的興趣；而跟着之後幾集，筆者當然都沒有錯過。

到現時為止這系列共有八集之多，每一集均有自己的獨立故事，在頭五集的故事中均環繞着4顆水晶為主，可是由VI開始故事再不和水晶有關，而且更越來越接近現實，這亦曾受到不少F.F.迷的批評。自從《F.F.IV》推出以來，此系列已漸漸受人注目，不過對象以機迷為主，直至到VII推出後，可説是立定了這系列的品質(質素)，雖然遊戲初次以CG作賣點，但其銷售數量達330萬之多，這成績真令人驚嘆。



由於F.F.系列在此時已給予機迷一定品質的保証，續集要再次突破這個銷售數量，不向非機迷動手不可，相信《F.F.8》有這麼大的改變亦是因為這個原故。雖然《F.F.8》的重大改變令到很多F.F.迷感到不滿，但是其銷量到現時為止已達333萬，由此可見它的成功之處。



説到成功不得不提的當然是其一流CG動畫，單單是OPENING已可以吸引很多機迷和非機迷圍觀，再加上人物的造型和動作非常像真，給人的感覺就像看電影般，未玩過F.F.系列的玩家和非玩家都讚不絕口，從而令更多人認識這遊戲。在遊戲角色造型方面以「靚仔靚女」為主，單是Squall和Seifer的樣子已吸引不少年輕女性，而女主角Rinoa就更加不用説，是位典型的可愛女仔，一流的人設也是吸引玩家之處。

接着便是遊戲現實化；遊戲角色的所有動作都做MOTION CAPTURE，令到遊戲中角色的動作很自然，不會有古怪的感覺。其次就是遊戲的故事背景，主角Squall是一間Garden內的學生，除了學習的課程是不同之外，其餘的老師、班長及校規等，不是跟我們現實世界中的學校相同嗎？然後就是其遊戲系統，角色必須先與G.F.融合，再將魔法融合在身上，才能令自己的力量增加，從而與怪獸對抗，假若他們沒有與G.F.融合，那就不是等於普通人(我們)一樣麼？

在遊戲的故事方面可説是完整，比起前作好許多，起碼不會不知道自己接着要做些甚麼。而故事中最令人意外的，相信是魔女Edea的身份。不過由於故事只集中於Squall和Rinoa身上，其他角色變得沒戲份來，其中最可憐的相信是Irvine，他連一個屬於自己的Event也沒有，其次就是Seifer，他被設定為Squall的宿敵，可説是重要角色之一，可是到了遊戲的尾段，他卻不知所踪，而且遊戲途中並沒有明顯與Squall產生正面衝突的Event，那豈不是浪費了這個角色嗎？

説到浪費又不得不提及其抽取系統，這可説是遊戲中最失敗的地方，由於必須利用眾多魔法來融合在角色身上，才能令角色的能力值大幅上升，所以每次看見有新魔法抽取時，往往會為了抽取100個魔法(3人即300個)而強制延長戰鬥時間(大約需時15至30分鐘時間)，這不單令人有厭倦的感覺，還會令到故事不能一氣可成，雖然在戰鬥時加插G.F.的應援系統，從而希望玩家沒有這麼悶，但是當看多幾次G.F.的攻擊，不厭就奇(尤其是Eden)。

從另一方面來看，抽取系統亦可以説是一個挑戰，除了對付普通敵人之外，若是對一些如Ultima Weapon那麼強勁的敵人時，相信有很多玩家不會錯過牠們的罕有魔法，一方面要攻擊；一方面要抽取300個強勁魔法；一方面又要回復己方的體力…這種時間戰一點都不好受，因此這種戰鬥可説是一種新挑戰。



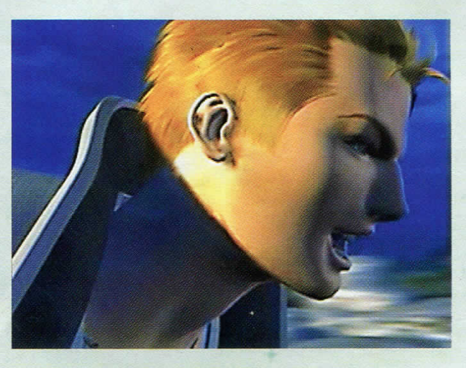
最後筆者曾聽聞有不少F.F.迷不滿今作沒有水晶，甚至是失去「FANTASY(夢幻)」的感覺，但是這對於筆者而言，它只不過是一個較接近現實的夢幻世界，因為根本沒有這個世界存在，假若故事再次與水晶有關，倒頭來可能會給人有「老套」和「古板」的感覺；這樣或許會不能吸引非機迷來玩這遊戲。如果世界中有水晶就是代表夢幻的話，那麼筆者也無話可説。

太空戰士MS

讀者留言板



Final Fantasy的系列，我在頗久等已聽聞過，可惜那時經濟不好，所以只在朋友中聽聞，而我第一次接觸它，應該是在第六集的時候，也是它在遊戲界被完全肯定的時候，至今的第八集仍在遊戲界中確保其地位，可見這系列的確是「有料」的，當然，沒有遊戲是完美的，所以本人就想寫一寫對於這隻次世代大作《Final Fantasy VIII》的感想。



CG可說是Final Fantasy VIII最吸引人之處，其「吸」力之可怕足以令非機迷為了玩它而專登買一部PS來玩，這是可喜的，因為它亦促進了社會的經濟，除此之外，它亦成功地帶領玩者進入遊戲的世界裡，一幕幕的精彩片段，都令人留下著深深的印象。不過可惜的是，這些CG是Cut不到的，這可是對一些急性的玩者不太公平呢！在音效方面，亦同樣成功地帶出遊戲的氣氛，而我就喜愛《Timber Owls》和《The Mission》兩首音樂，前者帶出Rinoa所屬的「森林貓頭鷹」組織古怪又有趣的氣氛，而後者則帶出了Squall他們在進行任務時的緊氣氛。還有王菲所唱的FF VIII主題曲《Eye's on me》，真的十分不錯，更為我們香港人爭光！（感動流涕！）。而在故事方面，則和FF VII的型式差不多，像個計時炸彈般，到遊戲後期便「Bow」些出乎意料的劇情給你，亦同時解開了所有迷團，於是便往最後迷宮進發......類似是這樣的了，因為這樣所以才有令人玩下去的決心。可惜故事的世界觀是略謙小了點，只是繞著Garden，See D及「魔女」等，不過這只是我的個人觀點罷了。

談到系統方面，此集最令人注目的便是「融合」及「抽取」的新系統，而迷你遊戲則有Card Game及《陸行鳥RPG》等。先說「融合」方面，這新系統的確是十分之方便，簡單來說即是代替了「裝備」，而「裝備品」則變成了魔法，只要「裝備」魔法在能力上，能力便可以提升，而令Level變得不重要，從而不用去「刨」Level，但代替了「刨」Level的，便是「抽取」了，顧名思義，即是抽取敵人的魔法，由於魔法的最大量是一百個，而「抽」敵人一次魔法最多九個，若要貯滿的話，必須花上大量時間，初玩時我若想「抽」新魔法，便要在手掣上校自動連射來慢慢「抽」，但後來GF的Ability越來越多，於是便索性放棄「抽取」，打敵人取道具來「精製」算了，這還來得快捷。至於Card Game及《陸行鳥RPG》這些迷你遊戲，除了前者要用腦來玩之外，說到底其實是用來尋找特別道具罷了。最可惜的不可以不提，就是關於「迷宮」，除了最後的「Artemisia之城」頗像樣之外，其他的根本不算是「迷宮」，這可是些遊戲的失敗之處。

最後談到戰鬥方面，本人絕對不能接受GF竟可以不斷使用，這不但失去了戰略法，而且亦失去了戰鬥的意義。而魔法更确憐，幾乎不是緊急關頭也不使用，因為上文提過，魔法是用來「裝備」的，使用反而會降低自己的能力，所以十分的不實用，總之，打小又GF，打大又GF，That's all！幸好，終於有敵人來教訓那些GF了，就是常常在《FF》系列出場的「嘉賓」（特別Boss）Omega！雖然今集的牠加了Weapon（應該是和牠融合的四足型怪物吧！），樣子怪怪的，但其強度仍舊不變，足以一招幹掉一、兩隻GF，所以不拿出一些戰略的話是不可能戰勝牠的，除了牠之外，上隻出現過的Ultima Weapon今集亦再出現，其實力當然跟Omega Weapon不相上下了。



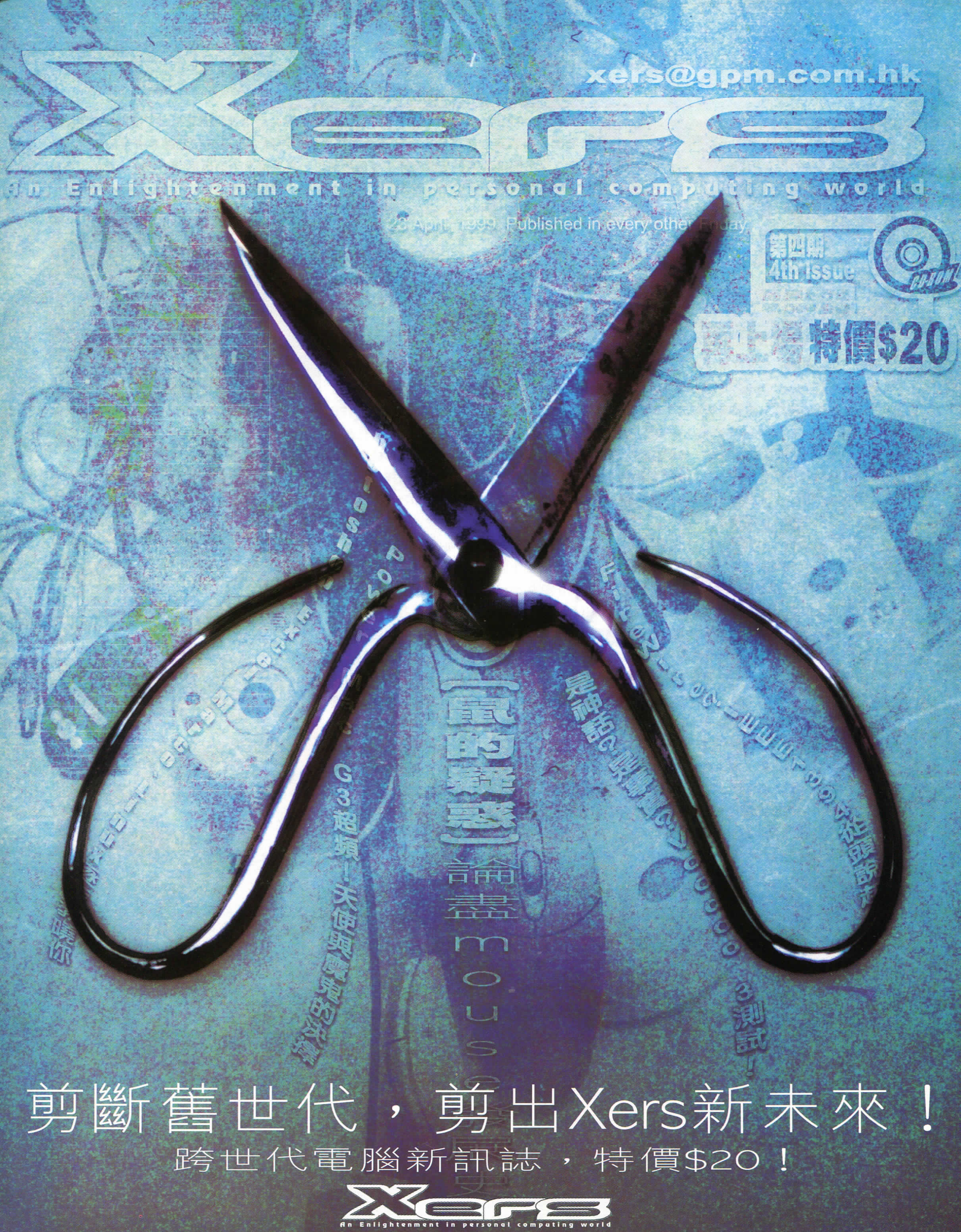
總括而言，今集的缺點均在於戰鬥上，但我說過，「沒有遊戲是完美的」。希望下一集或可做的更好，亦希望兩位「貴賓」可以在《Final Fantasy IX》中再次出現。

Pang

人氣排名榜

名次	角色	現票數
1	Squall	120
2	Rinoa	101
3	仙人掌	45
4	Seifer	30
5	Zell	17
6	Laguna	14
6	油燈怪	14
8	奧丁	11
9	Selphie	9
10	陸行鳥	6
11	Quistis	4
11	Edea	4
11	紅榴石獸	4
14	DIABLOS	3
14	Irvine	3
16	雷鳥	2
16	巴哈姆	2
16	兄弟牛中的弟弟	2
16	油燈皇	2
16	伊弗利特	2
21	外星人	1
21	Ultima Weapon	1
21	Moomba	1
21	風神	1
21	Kiros	1
21	巨大仙人掌	1
21	羅古	1
21	莫古	1
21	巴哈姆	1
21	大海獸	1

註：得獎者將會各自收通知信來領取獎品。



xers@gpm.com.hk
Xers
An Enlightenment in personal computing world
第四期
4th Issue
特價$20
剪斷舊世代，剪出Xers新未來！
跨世代電腦新訊誌，特價$20！
Xers
An Enlightenment in personal computing world



攻略一族
MACROSS
VF-X 2


製造商：ATLUS 發售日：發售中
售價：6800日圓
RPG/對應PocketStation

TEXT：假•惡魔召喚師─MARKS
鳴謝：真•惡魔召喚師 福田FUKUDA

デビルサマナー ソウルハッカーズ SOUL HACKERS

各位好！我就是SOUL HACKERS的主角─藤田史政，而我將會再次帶領各位進入這個充滿仲魔的世界，來經歷一段由我和各位一起拯救天海市市民免被吸取靈魂的歷程。由於為了阻止得到門倉的幫助而從封印中解放出來的Manitou之陰謀，所以在這次歷程中將會充滿危險，而各位準備沒有？如果已經準備好的話，這麼就正式開始……

(如想了解Soul Hackers當中的各個系統，這樣參考遊戲誌61期)



CASINO • BRIZATON

這個就是在PlayStation中新建設的設施─「CASINO•BRIZATON」，而CASINO的位置是開設和PARADIGM X的映畫館(戲院)同一建築物中。當中可以利用COINS換取一些貴重ITEM，而COINS的對換值為10枚=￥1000，左面的就是可以用COIN換的景品表。



景品 LINE-UP

ITEM NAME	交換COIN枚數
エンペラーソード	50000
エンプレスロッド	50000
ホイールヘルム	20000
ワールドアーマー	20000
ジャッジフィスト	10000
チャリアトレッグ	10000
セイリュウの兜	1000
ビャッコの鎧	1000
スザクの小手	1000
ゲンブの足甲	1000
ソーマ	200
テオメトル	100
チャクラポット	50

ITEM NAME	交換COIN枚數
チャクラドロップ	10
スタングレネード	50
魔反鏡	50
物反鏡	50
歡喜の寢具	500
妖樹洗顏クリーム	500
鳥サブレ	500
魔界獸肉ギフト	500
靈かんセット	500
幻の山水畫	100
寫樂の浮世繪	100
まんだらメロン	10
珍味のおつまみ	5

CASINO•BRIZATON共有四種JACK SLOT&KING SLOT、DISC GAME、POKER、VS.POKER不同的賭博遊戲，而賠率當然亦有不同。

JACK SLOT&KING SLOT：其實這個就是老虎機，只要每次將COIN投注在其中的直、橫、斜線上，而當有三個同樣ICON在玩者投注的線上，便可得到該ICON的賠率。



DISC GAME：這個骰子的賭法就和賭大、小時的那行數字一樣。每次只可投注在2─12中的其中3個，投注額最多100 COINS。只要兩顆骰子的合計點數和玩者投注的相同便得到該賠率的獎金。



POKER和VS.POKER：每次都會有五張不同的撲克牌，換牌的機會只有一次，而換牌的數目可以任由玩者決定，POKER─換牌後如有2對相同的牌或以上就可以得到獎金；VS.POKER─換牌後則要和對手作比較，如勝利後，就可得到該組合的分數。十個回合後，便會以該合計分數作勝負。

PocketStation~ 惡魔之育成



在PARADIGM X的王國屋裏，會新設了一個名為惡魔飼養室。當中可以購買一隻惡魔幼體P-METTI下載到PocketStation上進行飼養。該惡魔幼體將可在PocketStation中以MINI GAME、餵飼及睡覺這三個指令使其得到成長，而當P-METTI變身之後便可成為主角的仲魔，但育成出怎麼樣的仲魔就要看變身後的能力以及LEVEL，這樣會有機會持有和透過傾談或合體得來的有別的能力。

P-METTI的成長共分為初期型態、分類初期型態以及最終型態三個階段，而第二、三階段則會再細分為頭腦型、力量型、萬能型，這樣便形成了七個型態。

頭腦型最終型態
P-METTI與變身後惡魔的「知力」都有很高。



力量型最終型態
P-METTI與變身後惡魔的「力」都有很高。



萬能型最終型態
P-METTI與變身後惡魔的「力」和「知力」都會相當高。



NEMISSA 習得的魔法

LV	「いつもは明るい」火炎系	「結構クール」冰結系	「意外とセクシー」電擊系
7	アギ	ブフ	ジオ
15	メ•ディア	メ•ディア	メ•ディア
18	ロマ•カロル	ロマ•グランド	ロマ•フルメン
21	ハマ	ムド	マリンカリン
23	リカーム	リカーム	リカーム
27	マハ•ラギ	マハ•ブフ	マハ•ジオ
30	ディアラマ	ディアラマ	ディアラマ
35	アギラオ	ブフーラ	ジオンガ
40	ディアラハン	ディアラハン	ディアラハン
43	ペトラディ	ペトラディ	ペトラディ
45	サバトマ	サバトマ	サバトマ
50	ハンマ	ムドラ	メギド
52	メギド	メギド	ネクロマ
56	ネクロマ	ネクロマ	メ•ディアラマ
58	メ•ディアラマ	メ•ディアラマ	メギドラ
60	マハ•ラギオン	マハ•ブフーラ	マハ•ジオンガ
75	くりからの黑龍	二億四千万の惡	滿月の女王
80	戰の魔王	戰の魔王	戰の魔王

各性格之特徵

SOUL HACKER當中的所有仲魔都會細分為「獰猛」、「冷靜」、「友愛」、「狡猾」、「愚鈍」五種不同性格。這種性格不單在能力上各有差異，而且所擁有而著重的魔法種類、攻擊方式、忠誠度上升方法、編隊位置都有不同，所以特設這個性格的分析：

「獰猛」之惡魔

獰猛惡魔是一種以攻擊為主的性格，而最擅長在戰鬥時使用物理系攻擊。由於在5種性格中，其攻擊力比較高，所以普通攻擊和特殊物理攻擊都會令人期待的威力，不過其魔力與知力卻十分低，所以合體時必要將攻擊及回復系魔法進行魔法繼承。因為這種性格喜歡使用會扣減HP的特殊物理攻擊，所以小心使用後的剩餘HP值。忠誠度方面，由於其喜歡使用打擊技，所以在戰鬥時輸入各種打擊技的指令後，會令忠誠度上升，而且其喜歡食物系贈答品。編隊時，因其打擊技威力較強而MP又不多，所以最好編在前列(不過小心物理反射的惡魔)。



「冷靜」之惡魔

冷靜惡魔最擅長在於因應不同的情況而作相應的行動。在戰鬥能力方面，不單攻擊、防禦強勁，而魔法和EXTRA的變化亦都豐富，所以這種性格的仲魔在戰鬥時是十分可靠的同伴。冷靜惡魔的忠誠度會視乎玩者戰鬥中是否作出適當的指令而上昇，如與數個敵人戰鬥時作出全體攻擊的EXTRA技以及魔法的指令，或是與一個敵人戰鬥時作出ATTACK的指令都同樣會使忠誠度上昇。編隊時，由於其不論是物理攻擊或魔法攻擊都很擅長，所以配置到哪一個位置亦會十分之活躍，由於其可靠的全能戰鬥能力會因戰況而改變，所以在忠誠度MAX時可以放心的給其自由的戰鬥，而再加上HP回復和補助魔法的繼承，更加有利於戰鬥。



「狡猾」之惡魔

狡猾惡魔最擅長於使用所有的魔法作攻擊，不過其魔力卻比冷靜和友愛的惡魔為低。其持有的魔法及EXTRA技多數都屬於補助系，而它們都是引起異常狀態、令敵人能力減低等。狡猾惡魔是最好的合體材料，如果將其補助魔法繼承給獰猛及冷靜的惡魔製作出具備攻擊及支援的優秀仲魔。狡猾惡魔的忠誠度會在作出魔法系指令或送贈答品時得到上昇，不過戰鬥時指令的上昇率會比其他性格為低，所以其喜歡的贈答品種類亦會比其他性格多。編隊時，由於其攻擊力和防禦力低，所以只好配置在後列作戰鬥中的支援。雖然令敵人防禦力下降等補助魔法亦會對BOSS有效，但因其防禦力低，所以戰鬥時都會有少少辛苦。



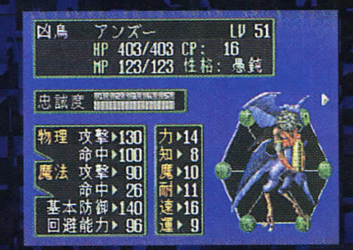
「友愛」之惡魔

友愛惡魔最擅長使用回復魔法及令己方能力上昇的補助魔法。不單持有回復魔法，而且亦擁有高魔力，所以其回復魔法是比較期待的。相反攻擊力和防禦力卻異常地低，令其不適合使用物理攻擊，使用高魔力的攻擊魔法反而更有效。友愛惡魔的忠誠度會在作出使用回復、令己方能力上昇的補助魔法或GUARD時上昇。使用回復魔法當然在戰鬥中有必要，所以忠誠度的上昇會比較輕鬆，而令其忠誠度上昇的贈答品就只有由神樹ナルキッソス魔晶變化的ITEM—すいせんの花。雖然著重魔法的惡魔最適合編隊於後列，但後列成員的行動次序會比前列為遲，所以使用回復魔法時要留意時間性。由於在BOSS戰其不能移動至前列，所以最好編排HP、防禦力高的仲魔在其前面。



「愚鈍」之惡魔

愚鈍惡魔是沒有什麼特別優點及得意技。由於其對於細緻的行動指令十分討厭，所以在戰鬥上起不了很大的作用。這種趁其忠誠度MAX時，到業魔殿進行魔晶變化而製出「伝説之萬馬券」，但由於「伝説之萬馬券」成功確率低，所以可以到VR銀行的「DREAM TICKET」獲得￥400,000現金。愚鈍惡魔的忠誠度是作出GO指令或送其喜歡的贈答品才會上昇。如果要大幅上昇就只有魔晶變化ITEM，但GO這個簡單的指令亦可以令忠誠度上昇，所以無必要作特別的行動。編隊時，由於其參加戰鬥只為了令忠誠度上昇。魔力和攻擊力低的它們絕對不期待會使用所持的魔法及EXTRA技。愚鈍惡魔最好在迷宮探索時使用，相反在BOSS戰就不好參戰了。



CHAPTER 1……ALGON NS — Vision Quest& 現實世界

POINT 1 — 成為 PARADIGM X批評員

故事的發生是由盜竊集團的成員—史政和ヒトミ(瞳)的盜取開始。二人在終端機進入了ALGON公司的存取系統，而盜取成為其中被抽中的網上假想都市PARADIGM X之批評員。當史政輸入了有關資料後(玩者可設定主角的名字)，收到REDMAN想與史政相見的訊息。回家後便知道盜竊集團的巢穴遷移到芝濱南停車場。



POINT 2 — 初次遇上 REDMAN

二人在看管貨車的同時，進入了PARADIGM X遊覽。但當二人離開時，卻遇上曾聯絡過主角的REDMAN，以狼的姿態出現的它請求主角阻止企圖吸取市民的靈魂的大陰謀，最後被它送到映畫館的VISION QUEST，去體驗ウラベ的短暫一生……。

POINT 3 — 首次追憶體驗

潛入ALGON NS大廈的ウラベ最重要就是取得NEMISSA程式，而程式就在五樓電算室的終端機裏。進入大廈後探測到有惡魔出沒，便召喚三隻惡魔隨行。由於二樓的其餘兩部升降機被鎖上，所以只好從樓梯步行上五樓。到達電算室後，他便將NEMISSA程式下載到GUMP。後來被殺害他家人的フィネガン發現，而無法取勝的ウラベ走上飛奔走上天台，而鎖上GUMP內程式後，便被フィネガン奪去性命。(取了中途的寶箱，會令在現實時沒有了)。



POINT 4 — 惡魔 NEMISSA 復活

史政在瞳的叫喚聲中醒過來，隨即拿起首領SPOOKIES之前交給自己的GUMP，並輸入ウラベ設定的密碼來進行起動，而NEMISSA程式亦同時發動，被永遠封印的惡魔NEMISSA突然飛出來依附在瞳的身上。這時候組織的其中兩名SIX(シックス)和LUNCH(ランチ)出現，跟着LUNCH把在街上拾到的不知明晶片Krypto裝上電腦，後來史政他們得知SPOOKIES發現ALGON NS內有惡魔出現，於是便決定在那裏找他。



POINT 5 — SPOOKIES 被捉？

到達ALGON NS時，由於史政和SIX等都找不到SPOOKIES，所以進入ALGON NS內尋找首領的下落。史政們在二樓時發覺升降機被鎖上，所以只好等LUNCH將鎖解除。利用它到達五樓之後，便步行至該層直通B1F的樓梯(之前可以利用TALK令惡魔加入)，當進入B1F的資料室時，才發現首領被CAROL J監禁在這裏，之後CAROL J更召喚四隻仲魔來攻擊史政。

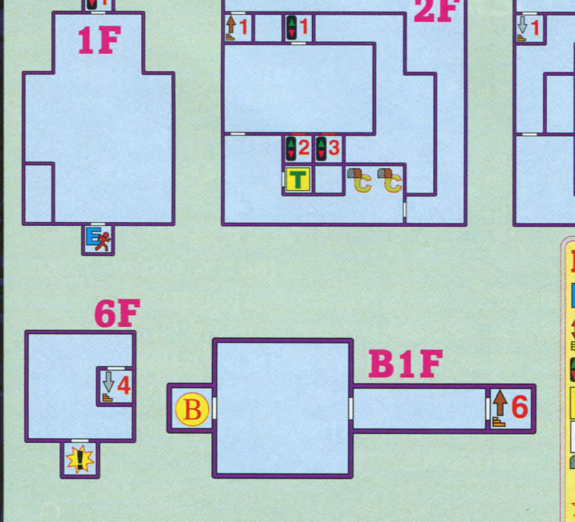


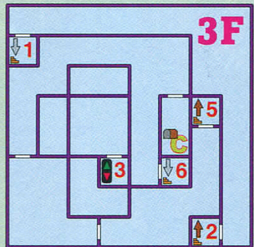
BASIC POINT — NEMISSA 的魔法

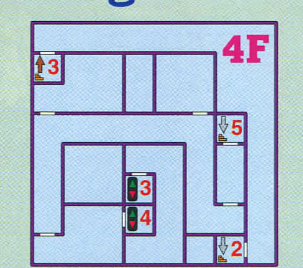
NEMISSA所習得的魔法會分開為火炎、冰結、電擊三種。分歧點就是在遊戲開始時，與SPOOKIES的談話中決定。首領問史政到底覺得瞳怎樣時，可選擇『いつもは明るい』(火炎)、『結構クール』(冰結)、『意外とセクシー』(電擊)，但筆者會推薦選擇電擊系，因為後來習得的萬能系魔法會比其餘好用。選擇的魔法都會在升至特定的LV時才會習得特定的魔法，而究竟有什麼魔法就請參考PAGE 60的NEMISSA習得的魔法。

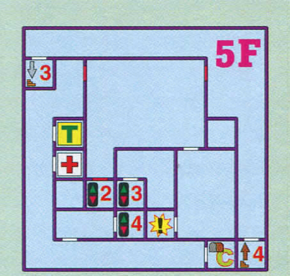


ALGON Net Service Building MAP









ICON
- 出入口
- 樓梯
- 升降機
- 終端機
- 回復點
- 寶箱
- 特別事件
- BOSS

ITEM LIST

2F
チャクラポット
地返しの玉

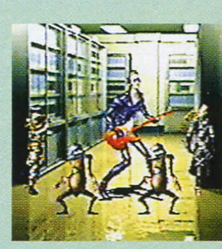
4F
300MAG

5F
反魂香

BOSS…召喚士 CAROL J

雖然CAROL J召喚了四隻仲魔出來，但以集中攻擊的方式便可簡單擊倒。不過要小心其令己方進入戰鬥不能狀態的「高揚之歌」。

HP/MP 141/35
相性：破魔、呪殺、精神、神經、魔力無效
所持魔法&特技：高揚の歌、ショートジャブ



CHAPTER 2……灣岸倉庫街

POINT 1—往業魔殿

打倒CAROL J後，便與被捉了的首領一起返回巢穴，原來因為他在買GUMP的雜貨店中打聽到GUMP是從ALGON NS大樓拾到，於是便到那處調查，但估不到裏面會有惡魔出現。LUNCH將打倒後拾到的CODE解析後，結果得到SUMMONER'S NET的神秘網址，而且更知道有關潛入天海市的神秘組織資料。在討論這事件時，GUMP突然發出「往業魔殿」的訊息，之後史政和NEMISSA便出發到業魔殿。



POINT 2—VICTOR的委託

到達業魔殿之後，業魔殿的主人—VICTOR為了將完成的自己的研究，便委託史政到天海灣的冷凍貨倉拿取異形木偶，作為修理GUMP的條件。離開前，VICTOR不單將修理好的GUMP交還給史政，更送了兩個GUMP的軟件。現在就可以手持GUMP到芝濱CORE購買需要的武器及防具等，來提高自己的戰力。



POINT 3—向冷凍貨倉進發

由於得知第二倉庫是需要PASSWORD才能開啟，所以只好暫時到第一、第三倉庫進行調查。在這兩個倉庫裏不單可以取得兩件能夠抵禦寒冷的防寒服之外，更從工人口中獲取第二倉庫的密碼。進入了之後，史政和NEMISSA在1F中發現·ミミ田研究所，但由於門被冰封了，所以只好繼續其他層數進行調查，而在B3F的冷凍室找到令那裡變得冰冷的元兇—GARGANIUA—0。將其打倒後，便能夠進入研究所，而Dr.スリル見到史政後便急忙逃走了，最後史政亦得到異形木偶。



BASIC POINT—人工惡魔「造魔」

VICTOR委託的物品就是一個奇妙的木偶。這個便是由人類所創造惡魔「造魔」的要素，當史政將它拿回業魔殿後更可以進行造魔合體。造魔會繼承合體惡魔的能力，它的姿勢亦會改變。由於它沒有自己的心，所以會忠實地與史政一起戰鬥，而且更沒有惡魔的MAG消費。



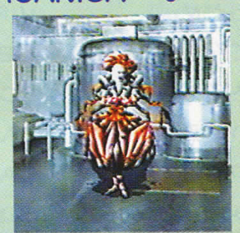
BOSS…造魔 GARGANIUA—0

GARGANIUA—0的攻擊主要是冰系魔法，而針對其火炎呪文弱的特別，所以最好召喚使用火炎魔法的仲魔。

HP/MP 408/60

相性：冰系吸收/火炎弱

所持魔法&特技：マハ•ブフ、アイオンの雨、体当たり



灣岸倉庫MAP

倉庫街

第一倉庫

第二倉庫

第三倉庫

ITEM LIST

第一倉庫
ジャバー•フット

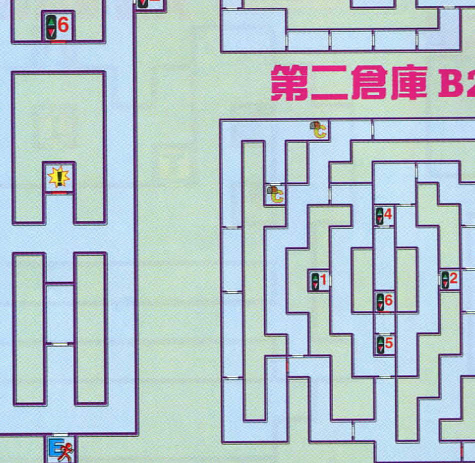
第三倉庫
ディスポイズン

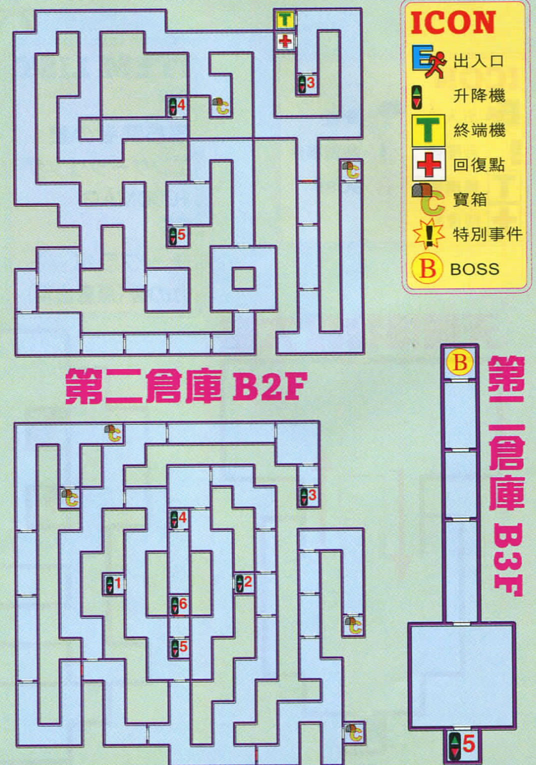
第二倉庫B1F
200MAG
チャクラポット
運の香
バタフライナイフ

第二倉庫B2F
400MAG
知恵の香

第一倉庫

第三倉庫





CHAPTER 3……天體博物館

POINT 1 — CAROL J的挑戰

史政取得造魔後便直接回到巢穴，首領在SUMMONER NET發現了一封由CAROL J發出的挑戰書，是為了保存自己在組織中的名聲，而相約在あかゆ台的天體博物館進行決鬥。NEMISSA看到CAROL J的挑釁便氣沖沖與史政走去天體博物館。



POINT 2 — 決戰CAROL J

到達天體博物館之後，史政從女職員口中知道今天博物館提早關門，這可能是CAROL J安排的。進入了3F天像廳卻發現當中的門鎖上了，原來需要回答2F的檢查室中五條隨機的問題，而當中的問題都是圍繞着在2F內的12個星座MEMO（以下的表就是12個星座MEMO），之後史政終於在剛才鎖着的房間中找到CAROL J。原本他想召喚天使コカベル來和史政決戰，但卻被電靈MOOWIS上身，而決戰亦正式開始……



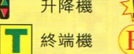
12星座MEMO

	英語	其他星座與位於關係	黃道上的位置	季節
うお座	PISCES	みずがめ座の東 おひつじ座の西	第 1 宮	秋の星座
おひつじ座	ARIES	うお座の東 おうし座の西	第 2 宮	秋の星座
おうし座	TAURUS	おひつじ座の東 さそり座の西	第 3 宮	冬の星座
ふたご座	GEMINI	おうし座の東 かに座の西	第 4 宮	冬の星座
かに座	CANCER	ふたご座の東 しし座の西	第 5 宮	春の星座
しし座	LEO	かに座の東 おとめ座の西	第 6 宮	春の星座
おとめ座	VIRGO	しし座の東 てんびん座の西	第 7 宮	春の星座
てんびん座	LIBRA	おとめ座の東 さそり座の西	第 8 宮	夏の星座
さそり座	SCORPIUS	てんびん座の東 いて座の西	第 9 宮	夏の星座
いて座	SAGITTARIUS	さそり座の東 やぎ座の西	第 10 宮	夏の星座
やぎ座	CAPRICORNUS	いて座の東 みずがめ座の西	第 11 宮	秋の星座
みずがめ座	AQARIUS	やぎ座の東 うお座の西	第 12 宮	秋の星座

天體博物館MAP

ICON





出入口　寶箱
升降機　特別事件
終端機　BOSS
回復點

ITEM LIST

2F
落ち武者の鎧
エンゲージリング
1000MAG
3F
チャクラポット
カの香（惡魔出現）

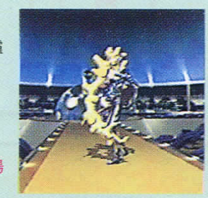
BOSS…電靈MOOWIS

史政決鬥的對手並不是CAROL J，而是電靈MOOWIS。雖然MOOWIS身上沒有特別的弱點，但魔法和物理的攻擊都有不俗的威力。

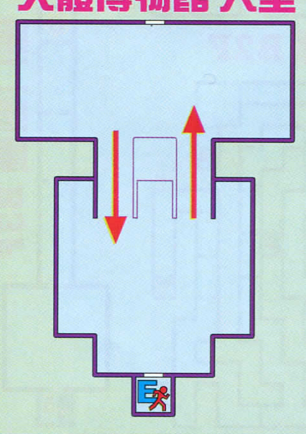
HP/MP 578/76

相性：破魔、呪殺、神經無效

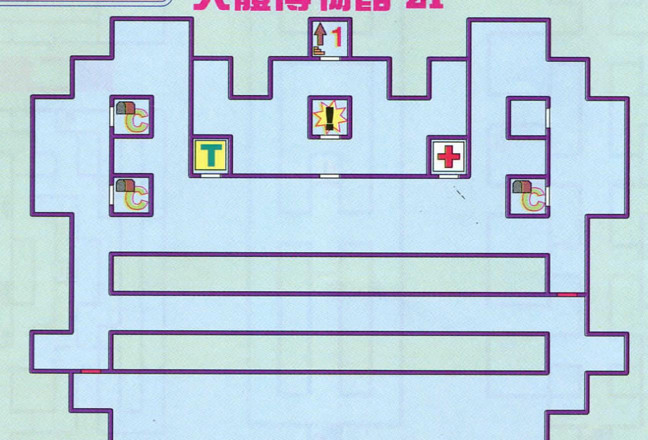
所持魔法&特技：マハ•ラギ、マハ•ザン、高揚の歌、バクテリオ•ワン、ショートジャブ



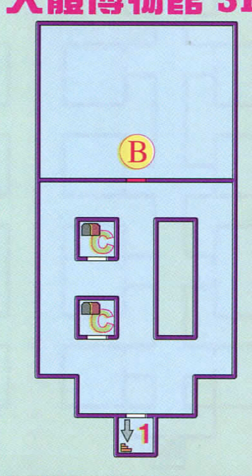
天體博物館 大堂



天體博物館 2F



天體博物館 3F



CHAPTER 4……天海空港（VQ）

POINT 1—兔型的REDMAN

很不簡單地打倒MOOWIS後，它為了尋找更強的肉身而飛走，但這刻NEMISSA卻突然消失。史政在取得CAROL J離開前給予的軟件後，便收到NEMISSA的電話，原來她身處在PARADIGM X裏。事後史政終於知道剛才她被MOOWIS上身而飛到PARADIGM X。由於那電靈擁有穿梭PARADIGM X的能力，所以她學習到這種能力。後來NEMISSA便帶史政進入PARADIGM X內，而接着更被她捉進時裝店中購買新服裝。在走到路口時，REDMAN再次出現，而今次它則化成兔子的形狀，並吩咐史政到映畫館再次進入追憶體驗。



POINT 2—第二次追憶體驗

這次追憶體驗的主角就是Phantom Society的召喚師—猶達（ユダ），而今次的任務就是到興建中天海空港，將入侵空港管制室內的主系統，而影響了マナトゥ網絡的惡魔殲滅，之後猶達便單身赴往天海空港。雖然目標惡魔正在3F的管制室，但升降機卻被鎖上，所以只好親自到1F→2F→BIF，順序到各層的手續台將鎖解除。不過猶達卻在2F的手續台遇上了葛業一派的麗玲舫，之後二人更打起來，過了5 TURN的戰鬥，她由於實力不夠而逃走，不過當中的戰鬥則要小心她的攻擊力。



POINT 3—人生的最後一刻

當猶達解除了三層手續台的鎖之後，便從BIF乘升降機直接到3F。在3F的管制室內，終於找到目標惡魔—電靈WINPE。雖然猶達最後都能將WINPE殲滅，但誰不知電腦突然發生爆炸，而猶達……。史政的意識回復過來後，便將在追憶體驗中的事告訴給NEMISSA。之後更收到SUMMONER NET的E-MAIL，知道有關·ミ·ミ·ミ田正召集Phantom Society的成員到天海空港殲滅再次出現的WINPE，而史政亦決定與NEMISSA到天海空港。



BOSS…電靈 WINPE

雖然WINPE沒有任何弱點，但只要使用令對手的防禦力減低的ラク•ンダ，便能利用直接攻擊將它簡單的解決。不過要小心其令全體DAMAGE的回轉斬田以及生体MAG拔き。

HP/MP 3159/224

相性：破魔、呪殺、槍擊無效

所持魔法&特技：ディアラマ、惡魔の產聲、生体MAG拔き、回轉斬り、デ•カジャ



天海空港MAP（VQ）

天海空港（VQ）BIF

天海空港（VQ）2F

天海空港（VQ）IF

天海空港（VQ）3F

ICON

- 出入口
- 受損地形
- 升降機
- 特別事件
- 終端機
- BOSS

SPECIAL 1……天海BYPASS

POINT 1—天海BYPASS的方法

在第二次的VISION QUEST(追憶體驗)後，PARADIGM X中的廣場內會一名中年的男性出現。只要對他的所有質問都以肯定的答案回覆，其就會有「灣岸道路の幽霊退治をサマナー連絡して欲しい」(請聯絡召喚師來消滅灣岸道路的幽靈)的委託給史政。如果史政接受了這個委託，天海BYPASS的通道就會開啟，而能夠將委託完成，史政更可以獲得￥50,000的報酬。





POINT 2—惡魔出現

委託接受了後，由良島的高速料金所就會給史政進入BYPASS內。不過在BYPASS裏面會自動前進的，只要接觸設置在道路上的陷阱就會有惡魔出現，而在BYPASS出現的惡魔全部不能使用TALK的指令以及不能逃走。到達BYPASS的盡頭時，便會遇上BYPASS的BOSS—怪異SpeedDemon。





BOSS…怪異SpeedDemon

SpeedDemon會與三隻屍鬼くびなしライダー一起出現，而由於前列的三隻屍鬼會有應付獰猛、狡猾、友愛三種不同性格的仲魔，所以最好就是使用造魔以及冷靜的仲魔。由於SpeedDemon的弱點就是火炎的攻擊，所以多使用火炎系的魔法。

HP/MP 959/46

相性：破魔、呪殺無效/火炎弱

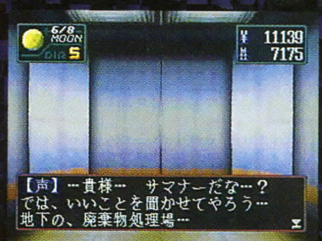
所持魔法&特技：ドルミナー、両腕落とし、ハッピートリガー

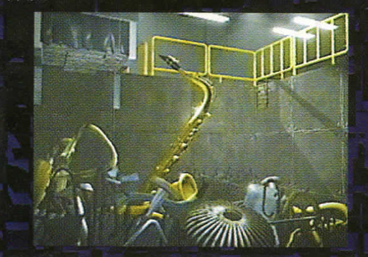


CHAPTER 5……天海空港（現實）

POINT 1—神秘的聲音

到達天海空港後，史政和NEMISSA知道原來フィネガン亦有參予這次殲滅WINPE的行動。在天海空港中調查時，史政和NEMISSA不時都聽到有一把神秘的聲音正呼喚他們，而希望史政幫他到B1F的廢棄物處理場取回被人遺棄的東西。最後史政在處理場中找到一個色士風形狀的COMP，原來那聲音就是剛才在追憶體驗主角—猶達的靈魂。史政更得到當中的POWER MEMORY使GUMP可載入的仲魔增加至12隻，以及擁有猶達使用的仲魔。





POINT 2—初次遇見フィネガン

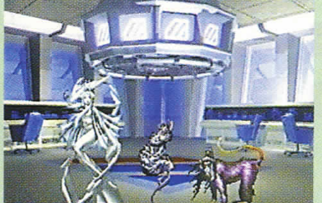
史政離開處理場不久便從廣播聽到，フィネガン現正在管制室進行作戰，而希望在管制室附近的Phantom Society成員立刻避難至安全地方。不過聽到這番話的NEMISSA卻叫史政快速走到管制室。在管制室內卻看到WINPE剛剛被フィネガン收拾，而NEMISSA立即質問フィネガン這事件到底和Phantom有什麼關係，但他卻說既然將為了不想殺史政們那樣的小孩而沾污雙手，所以便召喚了四隻仲魔攻擊史政。事後卻出現了一個助六(スケロク)的男子，原來他正找尋麗玲舫的下落，但NEMISSA因不知道史政曾在追憶體驗中見過她，而對他說從未見過。在首領打來叫史政回巢穴的電話後，助六便離開了。





BOSS…フィネガン召喚的惡魔

今次的BOSS就是フィネガン召喚的四隻仲魔。注意當中在後列的鬼女，因為她能將其他惡魔所受的傷回復。只要逐個擊破便可簡單的結束戰鬥，但亦都要小心邪龍的電擊反射。



龍王ヤトノカミ

HP/MP 197/70

相性：打擊、槍擊無效

所持魔法&特技：マハ・ジオ、スク・ンダ、バラララティ

邪龍ハクジョウン

HP/MP 178/65

相性：電擊反射、呪殺無效/火炎弱

所持魔法&特技：マリンカリン、引っかき

妖獸カクエン

HP/MP 197/63

相性：物理攻擊強、破魔弱

所持魔法&特技：アギラオ、スク・カジャ、折りたたみ

鬼女ラ・リョローナ

HP/MP 223/111

相性：呪殺反射、破魔弱

所持魔法&特技：メ・ディア、ファイナルヌード、引っかき

天海空港MAP（現實）

天海空港 B1F
2
1
3

天海空港 1F
2
1
3

天海空港 2F
2
1
T
3

天海空港 3F
2
B

ITEM LIST

B1F
1000MAG
反魂香
1F
チャクラポット
400MAG
2F
800MAG
見晴らしの玉

ICON

- 出入口
- 升降機
- T 終端機
- 回復點
- 寶箱
- 特別事件
- B BOSS

CHAPTER 6……VR美術館

POINT 1—失去靈魂的友子



回到巢穴之後，首領和LUNCH都說EL-115的二人組雖然表面是DJ，但二人的能力卻不遜色於ALGON社社長門倉，之後首領更叫史政到其走一趟，而LUNCH亦一同前往。不過LUNCH在EL-115門前遇上父親之後，卻面色一轉，更以差劣的態度和父親對話，而在EL-115裏可以買到其他用途的軟件。離開時LUNCH便自己先行回去，而電話亦響起來。原來來電的是史政的母親，而她很驚慌地說雖然友子的眼睛張開了，但問她卻毫無反應，更吩咐史致早點回家。回家後，史政發現友子坐在電腦前失去知覺。瞳見到熒光幕中的地方正是PARADIGM X裏的VR美術館後，便知道友子是在那兒出事的，因為和史政在VISION QUEST時一樣。

POINT 2—解救友子的方法



史政回到巢穴後便準備到VR美術館的時候，卻收到由SUMMONER NET發出的E-MAIL，寫着PARADIGM X的惡魔交易系統已經完成，現在就可以憑密碼到寵物屋進行交易。在2F有人告知史政有一名少女走進了海豚畫內，不過當進入其畫中卻聽見友子的聲音，但在這循環地形中走不到友子身處的位置，唯有暫時離開。當行出了走廊時，外道JAGGIER便眼前出現，如果想救回友子，就要集齊三隻棋子，之後只要到盡頭的房間擺放出必勝的棋局便可，而他曾說過自己手持其中一隻，其餘兩隻分別收藏在兩幅畫裏。

BOSS
外道 JAGGIER

JAGGIER召喚出兩隻物理攻擊強的ラームジェルグ。不過在利用魔法來解決它們後，JAGGIER便會使出「沉默のささやき」將己方的魔法封印，史政則需要使用之前在寶箱取得的ディクローズの石來回復，而使用火炎系和冰系魔法更可針對他的弱點來攻擊。

HP/MP 830/204
相性：破魔、呪殺無效/溫度系魔法弱
所持魔法&特技：タル・カジャ、スク・カジャ、沉默のささやき、引っかき



POINT 3 —不繼循環的陌生地域

在JAGGIER消失後，史政便到STRANGE AREA(ストレンジエリア)搜索棋子的下落，但史政卻在這裏不能開啟地圖，而只好使用見晴·ミ·ミ田玉或是可以顯示周邊地圖的軟件。在行不久NEMISSA便發現這裏原來亦是一個上下左右循環的地域，為了取得棋子唯有依照那奇怪生物的提示，之後亦能在寶箱獲得第一隻棋子。



POINT 4 —誰手持開門之書

這麼史政之後便進入另一幅畫—幽瀧裏，開始找尋第二隻棋子。幽瀧中分別會有若子、泉紅、脇黃、右刺四位老師，只要拜會過他們，就可以進入當中的寶物庫，不過門上卻寫着「持有『開門之書』的人方可內進」。史政只好再次拜會老師問個明白，不過他們都不肯承持有開門之書，唯有從他們說話分析哪位老師在説謊，而最大機會説謊的就只有若子，得到開門之書後便可在寶物庫找第二隻棋子。



POINT 5 —像是棋盤的地方

既然JAGGIER說自己手持其中一隻棋子，到最後當然要到窓辺のチェス的畫中找他。不過當中的象棋地帶會隱藏很多會將史政送到之前取得寶物處的轉送點，而史政繼續向前的走終於碰到JAGGIER。最後終於解決了JAGGIER而取得第三隻棋子，到盡頭的房間便將辛苦得來的三隻棋子放擺出必勝的棋局，這麼海豚畫中的循環地帶亦破解了。

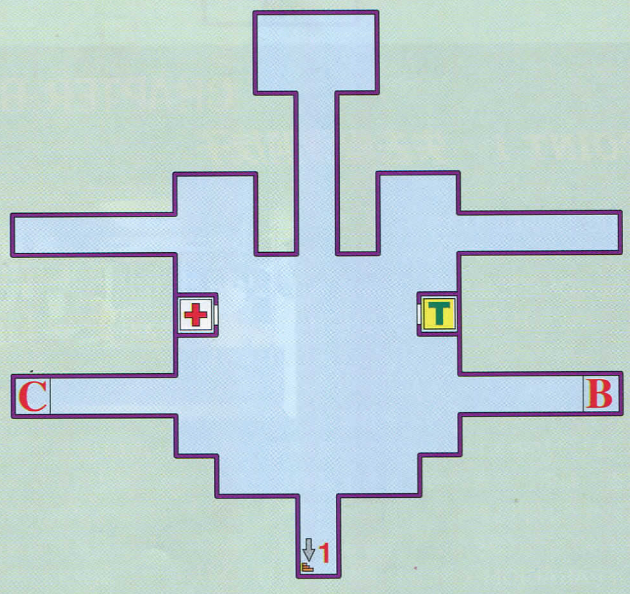


POINT 6 —回復意識的友子

在前往友子被困的海豚畫時，史政從學生口中知道聰明的海豚經常會欺編他人來掩飾自己的弱點。史政終於在海豚畫中的盡頭發現友子正與一隻頭有光環、背有翅膀的海豚—妖獸SNAPPY遊玩，為了從海豚手中帶走己迷惑的友子，唯有與它一戰。最終都能將友子的靈魂解救，而回家後友子的意識亦能夠回復過來。史政在離家不久，便再次遇上電靈MOOWIS，今次比之前更強頑。



VR 美術館MAP



BOSS
妖獸SNAPPY

SNAPPY不單對物理攻擊強，而且亦懂得吸收魔法，這樣看就好像沒有弱點一樣，但其實牠的魔法吸收是有界限的。SNAPPY只要吸收一定以上的魔法便會死去，所以最好召喚一些擅長使用魔法的仲魔一起戰鬥。

HP/MP 1068/312
相性：魔法攻擊吸收/物理攻擊強
所持魔法＆特技：ブフーラ、マハ•ブフ、子守り歌、ドルフィンキック



ICON

- 出入口
- 終端機
- 寶箱
- 轉送點
- 特別事件
- BOSS

ITEM LIST

幽瀧

靈波の小太刀
ディスポイズン

STRANGE AREA

ラーマサンダル
1000MAG

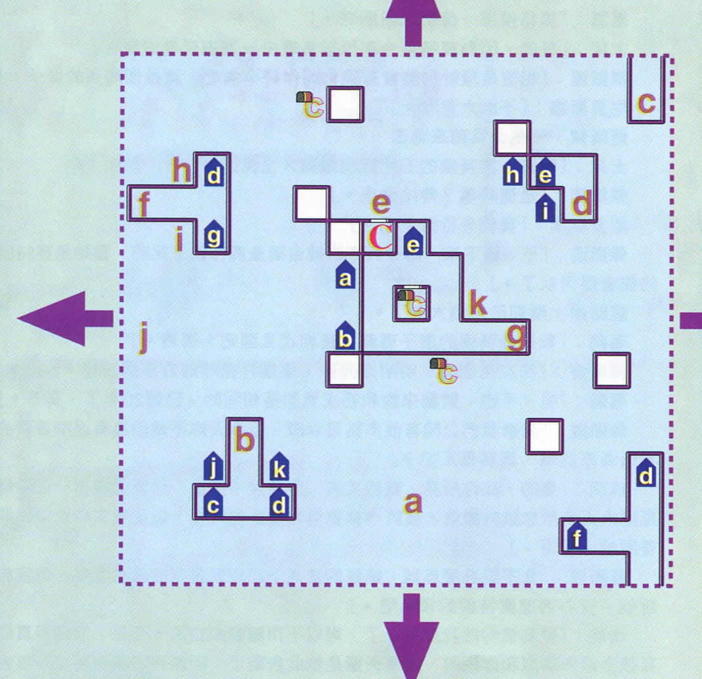
窓辺のチェス

ディクローズの石×2
チャクラポット
反魂香

VR美術館 STRANGE AREA



VR美術館 幽瀧



VR美術館 窓辺のチェス

BOSS

電靈 MOOWIS 2

雖然今次是第二次打MOOWIS，但能力和相性卻和之前上CAROL J身的完全不同。由於並不是在迷宮中遇到他，所以一離開自家後便立即將仲魔召喚，為了針對他電擊弱的弱點而可召喚一些擅長使用電擊系魔法的仲魔。

HP/MP 2016/585
相性：槍擊無效/電擊弱
所持魔法&特技：アギラオ、ザンマ、メギド、シー•マーカー、ダイナブラスト



製造商：SQUARE　售價：6800日圓　發售日期：發售中
記憶：1~15 BLOCKS　容量：CD-ROM
RPG／MEM／對應振動手掣／對應PocketStation

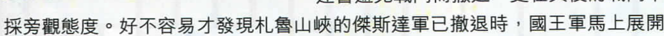


TEXT：時之見證人J.J



1248年 伯基特山之戰

成功登陸LORDLESS LAND的傑斯達軍向東前進，越過了阿拿斯河，而費尼國王傑斯達14世，則率領旗下的諸侯南下，傑斯達軍亦封鎖了札魯山峽(ザール)與之對抗。國王軍為了發揮兵力上的差異，編成了一支由奧特侯(オート侯)卡達魯(カンタール)所率領的特別行動隊，打算繞到傑斯達軍的後方，但察覺到這動靜的傑斯達軍，在札魯山峽施以偽裝秘密地撤退，並與恰好到達的約迪伯增援部隊會合，向卡達魯的特別行動隊施以攻擊。卡達魯避免戰鬥而撤退，更在其後的戰鬥中採旁觀態度。好不容易才發現札魯山峽的傑斯達軍已撤退時，國王軍馬上展開了追擊，而傑斯達軍亦移動準備迎擊，最後兩軍在漢(ハン)之廢墟附近的伯基特山上展開激戰，決定傑斯達命運的一天開始了。



勝利條件：

・將傑斯達14世擊倒

敗北條件：

・傑斯達被擊倒
・防線被突破

戰鬥結束後，傑斯達14世成為俘虜，傑斯達、基雲與尼貝斯達來到一個廣場的廢墟前與他見面。

傑斯達：「幸會、國王陛下。其實我們是有可能在相反的立場下見面的，我只不過是看來稍為夠運吧，怎樣呢？是否不想和我這個廢物說話呢？基雲、將軍，剩下來的拜托你們了。那麼、再見了、陛下。」

傑斯達一個人步出了廣場的廢墟……

傑斯達14世：「廢物！廢物——」

傑斯達14世就這樣結束了他的一生……



故事補足
伯基特山之戰的規模

傑斯達軍與國王軍的兵力，本來是有很大差距的。傑斯達軍的兵數，有傑斯達親率的3千、以及約迪伯援軍2千的一共5千人，而國王軍方面，14世親率的有5千，菲獵及卡達魯亦各領3千，合共達1萬1千人，因此在開戰時實際上是有1倍以上的兵力差的，但傑斯達軍仍能獲勝的原因，除了是因為卡達魯軍的臨陣撤軍外，傑斯達的鋼鐵兵也是關鍵之一。

特別講座
SLG式戰鬥系統及技巧



在這裏會展開遊戲中第一次的SLG式戰鬥，這種戰鬥和普通戰鬥的最大分別，是敵我雙方各有一定數目的部隊(棋子)在圖版上，雙方會各自行動，一旦接觸時則會以普通戰鬥的方式來進行，直至己方達成了勝利條件的狀態便告結束。

至於戰鬥的技巧方面，首先最需要留意的是弓兵的用途。這兵種在近接戰時的戰鬥力很有限，但就能支援一格範圍內發生戰鬥的友軍(包括右上、左上之類的角落位)，在友軍開始戰鬥時先給敵兵每人30的損傷，由於一般步兵的HP只有100左右，剩下70便容易對付得多，另一種暫時只屬傑斯達獨有的鋼鐵兵，則是種攻擊力及防禦力特別的兵種，而剩下的步兵則是介乎鋼鐵兵及弓兵之間的基本部隊。



當兩支部隊相遇便會發生戰鬥，而戰鬥是只會進行一個回合，以能製造較大損傷的一方為勝利者(弓兵的支援效果可計算在內)，若戰鬥中有士兵的HP被扣至0便會倒下，若4人均被打倒便算該部隊全滅，否則敗方會撤退至其附近1~2格的空位內，但若退路被阻(友軍部隊的話可穿過)又或是被迫至版邊時，則會因該部隊退無可退而視作被滅。

基本上，士兵只要沒有在戰鬥中被擊倒的話，其HP是會在下次戰鬥時自動回復的，但若然該部隊在一回合內連續受到兩次攻擊的話，戰鬥開始時會只剩88的HP，至於被擊倒的士兵，會在任何一方一整次行動後在每部隊補充一人，但條件是必須要有足夠數目的「補充兵」。

除此之外，戰鬥時主動性是會被計算在內的，若然敵我雙方同時選擇了出同一招的話，主動攻擊的一方會有一定的優勢，而以步兵可使用的3招為例，「草伏田」的優點是出招速度快，擊中對手時有機會令對方STUN，而「火炎龍」則攻擊力高，很容易一擊便可擊倒一名敵兵，但缺點是出招時間較慢，至於「二段突田」則沒有特別的好處，大可不用。

在「伯基特山之戰」中，傑斯達軍的優點是擁有攻擊力極大的鋼鐵兵，但缺點是部隊數較敵人少，補充兵的數目也是少得可憐，簡單來說只要盡量將每次發動攻擊的敵部隊全滅，便可減少需連續戰鬥的機會及被敵部隊進入防線的可能，此外應盡快處理掉敵方的弓兵，否則在攻擊時便反過來要先受30點損傷。

1248年 兄弟再會

事隔20年，傑斯達終於回到他的故鄉泰路姆。這天，在城內的大殿上……

尼貝斯達：「今年的稅已經全部收完了嗎？」

大臣：「除了小部份外、已經全部運到城內了。」

基雲：「奧特侯那一份仍未繳納呢。」

大臣：「是的，因為奧特侯今年以很多理由一直拖延着繳稅。」

傑斯達：「相信是預計形勢會有變化而作好準備吧，真是個周到的傢伙。」

尼貝斯達：「不能大意呢。」

這時候，一名士兵前來報告……

士兵：「報告，奧特侯的王妃提出想與大王見面。」

傑斯達：「是瑪莉嗎？傳她進來。」

尼貝斯達：「我們先行退下吧。」

傑斯達：「不、留下來。傳令兵亦說她自稱是奧特侯王妃吧，當她是奧特侯的使者便可以了。」

這時候，瑪莉已來到大殿了。

瑪莉：「我是奧特侯的妻子瑪莉。是初次見面吧、哥哥。」

傑斯達：「初次見面嗎，明明是兄妹，這種打招呼的方法真古怪。」

瑪莉：「呃、不過，對我來說和初次見面是相同的，已經20年了、哥哥。」

傑斯達：「我想我們之間有很多話可以說，但今天妳不是因為有甚麼重要的事情而來的嗎、奧特侯王妃？」

瑪莉：「是的，如你所見，我的丈夫、奧特侯卡達魯，希望能獲得一個向傑斯達大人表示忠誠的機會。或許你會覺得我是多管閒事，但我是衷心希望你能答應的，哥哥。」

傑斯達：「先不說甚麼忠誠，妹妹的丈夫不已經就是我的義弟了嗎，代我告訴他，安心治理奧特侯的領地吧。」

瑪莉：「聽到這句話我就安心了，可以不用讓鮮血白流。哥哥，其實我真的有很多很多事想和你說的，但今天還是就此告辭了，因為我想盡快將這件事告知卡達魯。」

瑪莉向眾人行禮後便離開了。

尼貝斯達：「這麼輕易便作了那麼大的讓步，實在很意外。」

傑斯達：「大概是害怕我和菲獵聯手吧，始終也是親兄弟嘛。基雲你怎麼了？」

基雲：「她有着蘇菲小姐的影子……」

傑斯達：「的確是。她和母親很像。」

基雲：「對不起！我在這時候怎麼會說起這話來的。」

基雲這時才發覺自己剛才所說的話對傑斯達是很不敬的。

基雲：「在奧特侯軍門之下的，就只剩下萊魯侯（ノール侯）吧。」

傑斯達：「相信菲獵不會來吧，那傢伙應該是憎恨着我的。」

尼貝斯達：「若奧特侯歸順我們的話，萊魯便會被孤立，就算不計個人的感情，他亦不可能不以萊魯侯的身份而來，因為這樣才能保護到萊魯的貴族及領民。」

基雲：「說不定瑪莉小姐亦會助我們一臂之力的。這句話沒有其他意思的，請不要誤解啊。」

傑斯達：「古怪的人是你啊、基雲。」

離開大殿後，傑斯達和莉絲玲來到菲獵的房間。

傑斯達：「這裏就是菲獵的房間。在他繼任為萊魯侯之後，他好像仍在使用這個房間。」

莉絲玲：「一個很光的房間呢。」

突然，莉絲玲發現了那幅放在牆邊的油畫……

莉絲玲：「這幅畫！為何要這樣做……」

傑斯達：「那傢伙是個很易感到寂寞的人，經常也是跟在我背後，一邊叫着哥哥、哥哥的，是個愛哭鬼呢，很容易為小小事而哭起來，大概他也不知道失去母親的理由吧。失去母親的寂寞、悲傷，5歲的他是怎樣克服過來的呢。20年後，那傢伙將那些東西變成對我的憎恨、克服過來。菲獵與瑪莉都因為我而失去了母親，而我、我卻活了下來。」

莉絲玲：「不可以這樣說的，小傑。不要說了，蘇菲小姐會很傷心的，我也一樣……」

傑斯達：「莉絲玲，妳為甚麼哭了？」

莉絲玲：「因為……蘇菲小姐誕下了你，加上很多很多事情，所以我現在才會在這裏。當時我其實非常害怕很想逃避，但我討厭那樣，提起了勇氣，所以我現在才會在這裏。那個時候的你，其實是相當可怕的。我真是的，到底在說甚麼了。」



傑斯達：「多謝你，莉絲玲。妳每一次都會來幫我的。」

莉絲玲：「但我對你就完全是無藥可救了，雖然是經常被你玩弄，但卻感到愈來愈被你深深吸引着。最少，和你一起是不會悶的。」

……到底莉絲玲是在向傑斯達表白還是捉弄他……？

過了數天，傑斯達再次傳召了瑪莉前來。

傑斯達：「要妳特意前來實在很抱歉，瑪莉。」

瑪莉：「不是的，哥哥。這是20年來我們兄弟姊妹首次聚面吧，我感到很興奮啊。傑斯達哥哥，待會請不要和菲獵哥哥吵架吧。」

傑斯達：「這個當然了。基雲，今日我希望你們兩人能先行退下。」

基雲：「不可以。這個我一定會拒絕。其實我還擔心只得我和將軍會不夠警備的力量。」

傑斯達：「是你太多慮了。」

基雲：「你認為這是為誰而做的了！」

「萊魯侯菲獵大人到！！」

菲獵來到了大殿之上，但只站在門前。

傑斯達：「菲獵……嗎？」

瑪莉：「哥哥，過來這邊吧。」

菲獵：「今日我是為了殺你而來的。」

基雲：「甚麼！！」

傑斯達：「基雲！！」

恐防基雲護主心切會衝動行事，傑斯達先行出言阻止。

傑斯達：「菲獵，你和我不同，似乎是位偉大的術士，那麼，從那裏亦可以動手吧。」

瑪莉：「停手呀！哥哥！！」

菲獵：「在我憎恨着你的20年來，我一直想着要親手將你收拾，終於今日這一刻來到了。然而，為甚麼，為甚麼我會從你身上感覺到母親的靈氣(ANIMA)，為何會感到這麼親切的……」

傑斯達：「菲獵、瑪莉，母親的靈氣在離開之前曾拜托我對你們兩人說：實在很對不起、菲獵、瑪莉。」

說到這裏時，蘇菲的幻影突然出現在兩人的眼前！

瑪莉：「母親！」

菲獵：「母親！母親————」

蘇菲的幻影回到了傑斯達身上，菲獵則蹲在地上哭了起來，看見這情景，基雲及尼貝斯達覺得已經不會再有甚麼危險，開始靜靜地離開大殿……

會面過後，傑斯達在城門前送兩人離開。

菲獵：「這並非是代表我原諒你，只不過是為了萊魯的人民吧。」

傑斯達：「這個我明白。菲獵，我並不打算成為這個國家的王，就如你所知道的，我是沒有繼承火炎劍的資格的，你又怎樣了？」

菲獵：「自從母親離開告倫基後，父王已不再視我和瑪莉為自己的孩子，而很快亦已經誕下了另一個男嬰。不過，我會繼承這個國家，我的血是正統的繼承者之血。」

菲獵說完這話後便先行離開。

瑪莉：「那麼我亦就此告辭了，希望能有機會再見吧。」

傑斯達：「唔、下次帶同卡達魯前來吧。」

瑪莉：「呃、下次我們兩人一起前來吧。」

傑斯達目送瑪莉離開後，富林剛好來到。

富林：「瑪莉已經回去了嗎，我本來很想和她談談的～傑斯大人，有甚麼好事情嗎？你的表情告訴我是這樣。」

傑斯達：「唔、不知為何心情很愉快，已經很久沒有試過這樣了。」

富林：「如果能一直是這樣便好了、傑斯大人，能一～直繼續下去便好了。」



故事補足
傑斯達的弟妹

萊魯侯的女兒蘇菲與費尼王傑斯達12世一共有3名子女，他們分別是傑斯達、菲獵和瑪莉。

當傑斯達和蘇菲一起被逐出王宮後，12世迎娶了一位新王后，他們之間更誕下了傑斯達14世，這14世在7歲時成功通過了火炎劍的儀式，為人方面亦沒有甚麼問題。

菲獵自從蘇菲被逐出王宮後，12世便不再視他為自己的兒子，直至蘇菲死後要他繼任為萊魯侯，亦不過是為了平息放逐蘇菲令萊魯貴族們的不滿，但這一切都令菲獵對傑斯達恨之入骨，更將家族肖像畫上的傑斯達毀掉，而當12世死後，他則因為自知並未通過火炎劍的儀式，將繼承權讓給了義弟傑斯達14世。

至於瑪莉方面，則在她18歲的時候，被父親安排嫁給剛成為奧特侯的卡達魯，但卡達魯對於娶了一位比自己大兩歲的妻子感到是種屈辱，因此兩人之間一直也沒有誕下孩子。

然而，外表與蘇菲相像的瑪莉，卻吸引着年幼時傾慕蘇菲的基雲，但瑪莉與基雲再婚，是很久之後的事了……

1249年 建設新漢都市

在傑斯達建設中的新首都「新漢(ハン・ノヴァ)」內，一名大臣這時正在大殿內自言自語……

大臣：（各位好，我是新首都建設計劃小組的其中一位成員。名字？不，在下並非是那些名字值得一提的人。首都的建設方面，宮殿及中央廣場已經大致完成。接下來便要開始第二期的市鎮建設了。今日我就是為了向傑斯達陛下直接說明這計劃而被召見的。對我來說，能與陛下見面簡直就像發夢一樣。我現在非常緊張，很擔心會否在陛下面前做了失禮的行為。聽說傑斯達陛下是一位很可怕的人，昨晚我還與妻子相擁而哭，因為說不定會沒有機會再見的了。呃、有腳步聲走近了，為甚麼要跑過來的呢？看來我的死期已經到了，各位，再見了、再見了……）

衝進來的人的確是傑斯達，但和大臣想像中的似乎又有點不同……

傑斯達：「要你久等了。那麼，能否請你馬上說明呢。」



大臣：「是、是的。在下會以這個粗糙的公仔來加以說明。」

傑斯達：「唔。」

大臣：「這個部份，是已經建成了的宮殿及中央廣場。而以此為中心，我們會以半圓狀設置市鎮。」

傑斯達：「唔。」

大臣：「市鎮會以這兩條放射形的街道大致分為3個區域。」

傑斯達：「唔。」

大臣：「若各自設置不同機能的鎮，相信可令效率提高。」

傑斯達：「唔。那麼，在這裏會設置怎樣的鎮？」

接下來各位可自行決定3個區域的城鎮類型，可選擇的分別有「鍛治屋街」、「商店街」及「歡樂街」，每種類型可選超過一次，總之最極端的方法是三個地區全部屬同一類型。不過，這都市要到遊戲的最後期才會登場，傑斯達本身是沒有機會一睹這都市的。

傑斯達：「我完全明白了，就照這計劃進行，努力創造一個好城市出來吧。」

大臣：「是的！！」

傑斯達接着便離開了。

大臣：「吓———」

大臣：（實在嚇了一跳，現在全身無力連站也站不起來，不過這計劃能令傑斯達陛下滿意真是好了，而且還得到他鼓勵的說話，回去可以向妻子引以為榮啊！！。）

特別講座
如何建設理想中的新首都



就如上文所說的那樣，新漢會到遊戲的最後期才登場，但其實裏面的設施此時已經是決定了的，基本上，每種類型的城鎮各選一個，建造出來的新漢會較為平均，但若然各位故意將三塊空地全部建為一種類的城鎮，以鍛治屋（鐵匠）及商店街為例，價格是會比只建一、兩個地區時便宜的。

至於歡樂街方面，一般來說每條歡樂街都會有一間酒吧及2、3人出沒，而其中一人會以100CR出售道具，雖然出售的物品種類不會因所建位置而改變，但若然將三塊空地全建為歡樂街的話，出售的商品便會有所改變，此外向傑斯達介紹此計劃的大臣會被推薦為市長，其後在空地3所建的歡樂街和他交談時可下載PocketStation的發掘者遊戲。

以下我們會刊出不同種類的城鎮在獨立建設或全建時，其商品種類及價格上的差異，各位可用來作一參考。

鍛治屋

獨立建設時的商品售價

空地1

商品名	價格
鋼の長剣	1500
聖騎士の剣	4500
鋼の短剣	250
ガントレット	160
スチールグリーブ	400
フィールドスーツ	2500
騎士の盾	750

空地2

商品名	價格
鋼の槍	1000
聖騎士の槍	4000
鋼の短剣	250
ガントレット	160
スチールグリーブ	400
フィールドスーツ	2500
騎士の盾	750

空地3

商品名	價格
剛弓	2000
聖騎士の弓	4000
鋼の短剣	250
スチールグリーブ	400
ブリガンティ	760
鋼鉄の鎧	940
騎士の盾	750

全空地同時建造時的商品售價

空地1

商品名	價格
鋼の長剣	1350
聖騎士の剣	4050
鋼の短剣	225
ガントレット	144
スチールグリーブ	360
フィールドスーツ	2250
騎士の盾	675

空地2

商品名	價格
鋼の槍	900
聖騎士の槍	3600
鋼の短剣	225
ガントレット	144
スチールグリーブ	360
フィールドスーツ	2250
騎士の盾	675

空地3

商品名	價格
剛弓	1800
聖騎士の弓	3600
鋼の短剣	225
スチールグリーブ	360
ブリガンティ	684
鋼鉄の鎧	846
騎士の盾	675

商店街

獨立建設時的商品售價

空地1

商品名	價格
武帝の盾	2500
クロスブランチ	100
ロックハート	100
火成岩の腕飾り	100
ブルーウォーター	100
ウインドシェル	100
獣骨の護印	100

空地2

商品名	價格
フォートスーツ	4000
クロスブランチ	100
ロックハート	100
火成岩の腕飾り	100
ブルーウォーター	100
ウインドシェル	100
獣骨の護印	100

空地3

商品名	價格
武帝の鎧	2500
クロスブランチ	100
ロックハート	100
火成岩の腕飾り	100
ブルーウォーター	100
ウインドシェル	100
獣骨の護印	100

全空地同時建造時的商品售價

空地1

商品名	價格
武帝の盾	2250
クロスブランチ	90
ロックハート	90
火成岩の腕飾り	90
ブルーウォーター	90
ウインドシェル	90
獣骨の護印	90

空地2

商品名	價格
フォートスーツ	3600
クロスブランチ	90
ロックハート	90
火成岩の腕飾り	90
ブルーウォーター	90
ウインドシェル	90
獣骨の護印	90

空地3

商品名	價格
武帝の鎧	2250
クロスブランチ	90
ロックハート	90
火成岩の腕飾り	90
ブルーウォーター	90
ウインドシェル	90
獣骨の護印	90

歡樂街

建造兩個或以下時之商品一覽

- 緑の鉱石
- 赤い鉱石
- 青い鉱石
- キノコのなみだ
- 護呪刀
- 悪魔草の牙
- 鋼のお守り

全空地同時建造時的商品一覽

- 緑の鉱石
- 赤い鉱石
- 青い鉱石
- ボーンブレスト
- デッドストーン
- 悪魔のなみだ
- ポップシューズ

1250年 火炎劍之悲劇

傑斯達由於搬遷到建設中的新漢，將泰路姆城交了給菲獵看管。然而，沒有通過火炎劍儀式的他雖身居王位卻始終不是王。

在泰路姆的酒吧內，這天又有人談論着這個話題了。

「唉、真是受不了。」

（老伯又開始發牢騷了，不知今日想發怎麼的牢騷呢？）

「到底我們沒有國王的日子要到何時了。」

「呃、不是已經有菲獵大人了嗎，他是個很好的領主啊。」

「那並非是國王。」

「喂喂、老伯，你說得太大聲了。」

「我天生就是這麼大聲的了！！連火炎劍也不能操縱的傢伙，可以成為這費尼的國王嗎！」

「菲獵大人似乎會挑戰火炎劍的儀式啊。」

「甚麼！只會燒死吧。」

「他說不試過又怎會知道，似乎正在作好準備，這是王城那邊的人說的。」



「在我年輕的時候，曾經有一個想偷走火炎劍的盜賊，但就被火炎劍的力量燒死，連灰也沒有剩下。對於第一次接觸的靈氣出現失控，被火炎吞噬了。靈氣愈強的人，失控亦會愈加激烈，因此王家的儀式也選擇在靈氣較弱的孩童時期進行。」

在城的那邊，菲獵果然真的挑戰火炎劍的儀式，但就如酒吧老伯所說的那樣，失控的靈氣將菲獵燒傷了。

過了數天，傑斯達與瑪莉一起來到菲獵的房間探望他的傷勢。

傑斯達：「菲獵，我進來了。」

菲獵：「你是為了取笑我而特地從新漢而來的嗎？」

瑪莉：「菲獵哥哥，你的傷勢怎樣了？」

傑斯達：「你說過可以安心但還是幹了，真是無謀的挑戰。」

菲獵：「這不是你這種廢物可以理解的，領民與貴族們所期望的，是一位受火炎劍祝福的真正國王，為了費尼的安定，國王是必須的，或許像你這種隨心所欲地活着的人會不能理解，貴族和王族是有他們的義務的，我只不過是盡這義務吧。」



傑斯達想了一會，突然想出了一個解決方法。

傑斯達：「瑪莉，菲獵可有兒子嗎？」

瑪莉：「唔，是位很可愛的菲獵2世，已經2歲了呢。」

傑斯達：「菲獵、再等5年吧，那樣的話，你的兒子便會到適合火炎劍儀式的年齡。」

5年後、1255年，菲獵的兒子已經7歲，他照着傑斯達所說的方法由兒子挑戰火炎劍的儀式，菲獵2世亦成功地通過了。

菲獵：「做得好、菲獵，這樣你就是費尼的國王了。」

菲獵2世：「這對我來說還是太早了，請父王你做吧。」

菲獵：「放心吧。傑斯達叔父會協助你的，當然我也會的。」

菲獵2世：「是的，我會努力的了。」

士兵：「死吧！」

就在一切正向着好的方向發展時，一名士兵突然衝到祭壇前，一劍將菲獵2世刺死了……

傑斯達：「你在幹甚麼！！是誰指使你的！是誰叫你這樣做的！！」

菲獵對於眼前發生的一切、只感到來得太突然了……

菲獵：「發生……甚麼事了……菲獵……為甚麼你倒在地上了？」

士兵：「你在說甚麼了、傑斯達大人，不是你叫我這樣做的嗎。」

傑斯達：「不要在胡說八道！！快點從實招來！！」



另一邊，菲獵拾起了火炎劍……

傑斯達：「菲獵、停手呀！會被靈氣吞噬的！！」

菲獵隨手揮出一劍，行刺菲獵2世的士兵當場被火炎燒死了，然而他亦隨即變成了一頭巨龍，並帶着兒子的屍體離開……

傑斯達：「菲——獵！！為甚麼！為甚麼會變成這樣的！！有誰可以告訴我呀——」

威路編

The Episodes of William Knights

1235年 威路的啟程

在一所小房子前，一位年輕人正在和他的家人道別……

威路：「我走了，叔父、叔母。」

蓮娜：「在他發現靈物(クヴェル)之前，不會回來的了。」

15歲的威廉·拉捷(ウィリアム·ナイツ)、大家都慣稱他為威路(ウィル)，是位生於發掘者(ディガー)家族的少年，他在年幼時失去了雙親，由叔父波路(ポール)及叔母蓮娜(ニーナ)養育成人。

威路展開旅程後，首先來到了靈物發掘者最喜歡聚集的偉斯迪亞(ヴェスティア)，入鎮後，可首先來到酒吧之中，這時剛巧有一名少女也是來到這地方的……

歌迪莉亞：「呀—呀，遲了嗎，已經出發了呢。」

酒保：「很遺憾呢小姐，所有人剛剛都已經出發了。」

歌迪莉亞：「追上去的話會趕得上嗎？」

酒保：「沒用的沒用的，他們是不會在出發後增加同伴的，因為會令分贓時出現爭執。妳還是個新手吧？」

歌迪莉亞：「不要那樣說啊！我可是對自己的實力很有自信的，不足的只不過是經驗吧。」

酒保：「哈哈哈，年輕人都是這樣說話的，唉、不用心急慢慢努力吧。」

這時候，威路走到這歌迪莉亞的身邊……

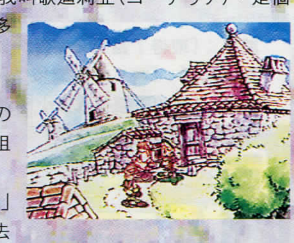
歌迪莉亞：「我還聽說這是一次很大規模的探險旅程——怎辦好呢。」

威路：「唔？」

歌迪莉亞：「唔、甚麼？你也是趕不及的嗎？」

威路：「不、並不是這樣的，我叫威路，是為了找尋發掘者的第一份工作而來到這裏的。」

歌迪莉亞：「啊、你是發掘靈物的人呢。我叫歌迪莉亞(コーデリア)，是個保護你們發掘者的衛士(ヴィギランツ)，多多指教、威路。」



威路：「多多指教、歌迪莉亞。」

只要在這時選擇「和這女孩組隊看看(この娘と組んでみる)」，威路便會邀請她和自己組成隊伍。

威路：「怎樣呢，不如一起組成隊伍吧？」

歌迪莉亞：「唔、就這樣吧，不過，要去哪裏呢？」

威路：「因為是剛開始，所以我想到漢的廢墟累積一下經驗會較好。說不定會有甚麼發現的。」

當歌迪莉亞加入成為同伴後，威路可向酒吧內另一位穿藍色衣服的男子打招呼……

威路：「你也加入我們的探險旅程吧？」

拿撒斯：「你以為來這個酒吧的傢伙全部都是為了找尋靈物的嗎？」

威路：「的確不一定只是這樣呢。我叫做威路，是個發掘者的新丁。」

拿撒斯：「我叫拿撒斯(ナルセス)，是個術士。是為了加入靈物的探索旅程而來到這裏的，但那首領是個不順眼的傢伙，因此我放棄了。」

威路：「甚麼、你果然是為了找尋靈物而來的呢。不如和我一起去吧，拿撒斯先生你看來經驗亦很豐富。」

拿撒斯：「不是看來、而是很豐富。若然五五分賬的話我便答應，一般來說都是六四由發掘者分贓較多，但你只是個新人吧。」

只要選擇「請多多指教(よろしくお願いします)」，他便會加入成為同伴。

拿撒斯：「交給我辦吧。那個小女孩也是一起的嗎？其實我一個人就已經很足夠了。」

歌迪莉亞：(真是討厭的男人！！)

同伴齊集後，跟着可為他們整理裝備了。威路是位以杖為直接攻擊、此外亦擅長術法的人物；拿撒斯有點像基雲，但他的弓技只是等級較高、術法方面才是真正擅長的；歌迪莉亞在直接攻擊方面較專長槍技(雖然她亦擅長弓技，但還是避免與拿撒斯重疊的好)，術法方面雖然等級較低，但在很多方面都有

天份。

離開酒吧後，若各位與酒吧及道具店之間的女性談話的話，她是可以讓你取下那些裝備了在傑斯達編的人物身上的道具，雖然現在還不會有甚麼問題，但因為遊戲中的道具欄位置有限，連沒用的也解除下來只會加速道具欄的爆滿。

「從古代遺跡之中尋寶來維生的人，我們稱之為發掘者，而衛士就像是保護他們的保鏢一樣。」

「最近多了不少人去漢之遺跡探險，但倒不知他們為何要去那裏。」

「在這阿拿斯河的上流有一個很大的廢墟，雖然那不像是一個適合人們接近的地方，但不要命的傢伙亦看來有不少。」

收集完鎮上的情報後離開，會發現可選擇的目的地增加了「漢之廢墟(ハンの廃墟)」一項，到達這裏後可先向左上方前進，這樣便會在進入地下迷宮的入口發現一名男子……



威路：(山賊嗎！)

泰勒：「我叫泰勒(タイラー)，是為了尋寶而來到這裏的，你呢？」

威路：「同行嗎。我叫威路，是個發掘者的新丁。不過泰勒先生，剛才我還以為你是山賊啊，真是好了。」

泰勒：「這前方的地下、怪物的數目比預期中還要多，怎麼呢，不如組成隊伍吧？」

威路：「好啊、就這樣吧。」

威路的基本隊伍到這時可說已經齊集了，泰勒是位擅長用斧來攻擊的人，HP很足夠，術法方面亦有一定的潛力。

齊人後，可首先回去探索遺跡的地面，各位若留意的話，會發現這裏其實即是傑斯達處死14世的地方，一邊戰鬥一邊回收這裏的道具後，可進入剛才遇上泰勒的地下入口，這裏一共可回收3件靈物(アンバーマリーチ、クリス・アカラベス及ポケットドラゴン)，要注意的是只要回收了其中一件靈物而回到偉斯迪亞鎮的話，這段故事便會結束，因此不妨在完成了地面的戰鬥後先回鎮上休息一次，而當走完整個迷宮後，各位可從「南方入口」離開，這樣便可節省不少時間。

當回到偉斯迪亞鎮的酒吧，威路正打算散隊時，卻被他聽到意想不到的情報……

威路：「取得了靈物，我想先回一回家，我們就此解散吧。」

歌迪莉亞：「啊、想回家找媽媽吃奶奶嗎？」

威路：「我的雙親在我很小時就死掉了，我只是想向養大我的叔父及叔母報告一下吧。」

歌迪莉亞：「對、對不起，我不是故意這樣說的……」

威路：「不用在意的，歌迪。拿撒斯先生，多謝你的關照。」

拿撒斯：「我已經取得了自己那一份，不關我事的了，快回去吧。」

威路：「我很快會回來的了，到時請繼續多多指教。」

拿撒斯：「嚏！沒辦法吧，和你一起始終也是比參加亞歷辛(アレクセイ)的隊伍要好的。」

威路：「亞歷辛！！你指的是亞歷辛．些路根(アレクセイ．ゼルゲン)嗎？」

歌迪莉亞：「唔，他是這一帶很有名的發掘者啊……雖然評價不是太好。」

拿撒斯：「亞歷辛他怎麼了呢？」

威路：「不、甚麼事也沒有。那麼，大家提起精神，下次再見吧！」



故事補足
SaGa Frontier II 世界的術法

在遊戲世界中，一般的人都能透過集中精神來操縱「靈氣ANIMA」，靈氣是一種存在於大自然萬物的能量，而在人們象徵化的分類下，靈氣被分為樹、水、火、石、音、獸這6大類，這6類靈氣除了各自有不同的力量，亦可組合起來運用以發揮更強的威力。

由於要直接從自然中引發出靈氣需要花不少的精神力，於是人類便想出可利用「工具TOOL(ツール)」來協助靈氣的引發，例如要從一柄石斧中引發出帶有石靈氣威力的攻擊，只需較低的靈氣便可成功，但工具的缺點是只能使用有限的次數，而且因金屬製品會妨礙術法的引發，因此一直也被人們所忽視。

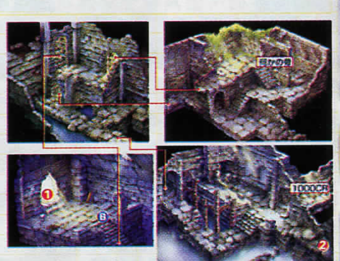
除此之外，在東方大陸的遺跡上，經常會發掘出一些稱為「靈物QUELL」的物品，靈物和工具最大的不同之處，是靈物本身已擁有干涉靈氣的力量，甚至有可能令使用者的靈氣失控，但在遊戲之中，靈物的最大好處還是不會有使用次數的限制……

偉斯迪亞鎮商店資料

道具名稱	類別	價格	屬性	能力值
木刀	劍	70	樹	攻 +4
ストーンナイフ	劍	100	石	攻 +5
石斧	斧	110	石	攻 +7
フリントアクス	斧	130	炎	攻 +9
若木の杖	杖	30	樹	攻 +3
木槍	槍	80	樹	攻 +6
獵人の弓	弓	120	炎	攻 +7

道具名稱	類別	價格	屬性	能力值
クロスブランチ	飾物	100	樹	防 +1、術 +1
ロックハート	飾物	100	石	防 +1、術 +1
火成岩の腕飾り	飾物	100	炎	防 +1、術 +1
ブルーウォーター	飾物	100	水	防 +1、術 +1
ウインドシェル	飾物	100	音	防 +1、術 +1
獸角の護印	飾物	100	獸	防 +1、術 +1
鋼のお守り	飾物	100	—	防 +1 (術力減)







登場怪物一覽（地上）



砂親父
種族：獸系
HP：549
LP：5



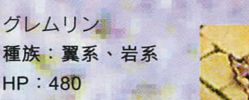
クロークラブ
種族：水棲系
HP：153
LP：3



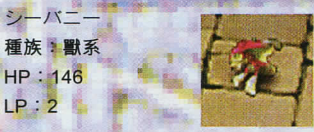
ワーカーアント
種族：昆蟲系
HP：374
LP：1

マンドレイク
種族：植物系
HP：128
LP：1

グレムリン
種族：翼系、岩系
HP：480
LP：2



シーバニー
種族：獸系
HP：146
LP：2



アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2

シャークワーム
種族：昆蟲系
HP：106
LP：1

ウェアバット
種族：翼系
HP：106
LP：4

BOSSランドアーチン（Duel可能）
種族：植物系
HP：544
LP：3

BOSSスケルトン（Duel可能）
種族：不死系
HP：796
LP：1

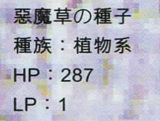
BOSSフォリナー（Duel可能）
種族：史萊姆系
HP：888
LP：80

グール（Duel可能）
種族：不死系
HP：480
LP：1

アニマルグール
種族：不死系
HP：343
LP：1

ゴースト
種族：不死系
HP：1227
LP：1

ハウスキーパー
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20



惡魔草の種子
種族：植物系
HP：287
LP：1

グーラ（Duel可能）
種族：不死系
HP：400
LP：1

スケルトン
種族：不死系
HP：359
LP：1

ダートホッパー（Duel可能）
種族：水棲系
HP：409
LP：2

ハンターアント
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1

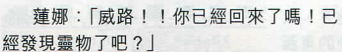
ペッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4



1236年 大砂漠之超靈殿

找到了靈物的威路，第一時間趕回家中向叔父母報告……

威路：「我回來了！！」



蓮娜：「威路！！你已經回來了嗎！已經發現靈物了吧？」

威路：「妳看。」

蓮娜：「你真是個好孩子啊。」

威路：「叔母、你認識亞歷辛．些路根吧。」

蓮娜：「……唔。亞歷辛他怎麼了呢？」

威路：「他在偉斯迪亞，不、是似乎在那裏。我之後會回到偉斯迪亞和亞歷辛見面。」

蓮娜：「見到亞歷辛之後你會和他說甚麼？」

威路：「我想問他父親和母親的事，還有是那蛋形靈物的事。」

蓮娜：「威路，你到底是從哪個人口中聽到這些話的？難道是老公你！！」

波路：「唉──對不起、對不起，被威路問到，結果便說了。威路都已經長大成人了，沒問題了吧？」

蓮娜：「甚麼時候對他說應該是由我來決定的吧，真是的。不過既然已經知道就沒辦法了，那麼、你說到哪個地步了？」

威路：「我所聽到的，是那天亞歷辛到訪的事，以及之後亞歷辛與那靈物消失了的事，之後……」

蓮娜：「威路，不要再想了，威路！！振作一點！」

威路：「沒問題的、叔母，實際上我已經記不起了，所以才希望和亞歷辛見面吧。」

蓮娜：「不可以啊，最少現在不可以，因為在和亞歷辛見面前有些事情我想確定一下。你的父親是和些路根3兄弟一起去了大砂漠的，但回來的就只有哥哥(威路的父親)和亞歷辛兩人，還有的就是那蛋。到底在大砂漠中發生了甚麼事呢，一定是和那件事有關的。我是打算到你長大成人後便一起去大砂漠的。」

波路：「喂喂，我怎辦好啊。」

蓮娜：「你留在這裏看家，反正跟着來亦只會阻手阻腳吧。」

威路：「沒問題嗎，叔母？」

蓮娜：「我還未老得要你這種新丁擔心，好了，做好準備吧。」

蓮娜這時會加入成為同伴，46歲的她戰鬥力仍相當充足，雖然直接攻擊的威力較弱，但術法的等級就很高，而HP應該亦比同期的威路還要高。

接着可先來到泰路姆鎮，視乎情況添置道具，然後便可回到發掘者的基地偉斯迪亞，在酒吧內會重遇歌迪莉亞及拿撒斯等人……

歌迪莉亞：「威路！你回來了嗎！！我還以為已經不會再見到你的啊，真是好了。」

威路：「我接着會前往南方的大陸，首先會去告倫基。」

歌迪莉亞：「告倫基嗎──雖然是聽說過，但就從未去過。不過，若然發掘者的你要去的話，身為衛士的我亦不得不去吧。」

威路：「拜托妳了，歌迪莉亞。」

泰勒：「嗨、威路。」

威路：「泰勒，我們打算從南方大陸的告倫基前往砂漠。」

泰勒：「你會帶我一起去嗎？」

威路：「這個我當然很樂意去做。」

拿撒斯：「甚麼，又是你嗎。」

威路：「拿撒斯，你知道甚麼關於大砂漠的事嗎？」

拿撒斯：「發掘者的你到南方大陸有甚麼用？那裏沒有靈物的。」

威路：「我是想去大砂漠的超靈殿(メガリス)。」

拿撒斯：「那個傳說嗎。」

威路：「那並非傳說，我父親曾經去過的。為了確定父親看見了甚麼，必須去一趟才可。」

拿撒斯：「大砂漠的超靈殿嗎……若然你拜托到的話，一起去也可以的。」

威路：「是的！拜托你答應吧！！」

拿撒斯：「你太率直了，真是的。」

就這樣，隊伍一下子便增至5人，離開偉斯迪亞之後，便可從新增的選擇到達告倫基……

「在西面遙遠的達辛特(タウゼント)湖畔，有一個叫做霍基蘭(フォーゲラング)的鎮，在那裏所製作的工具，在這大陸中是數一數二的。」

「在這個鎮的西面，是一片看來是伸延至大陸盡頭的荒山野嶺，雖然絕不是一條輕鬆的路，但只有穿過大陸西面達辛特湖的方法才能通過那裏。」

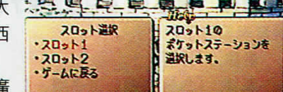
「啊、大砂漠的超靈殿嗎。我到了這年紀仍從未聽過這樣的東西。話說回來，超靈殿是甚麼呢？」

「唔、你是個發掘者嗎？我還以為他們都是些沒用的傢伙，但看來又並不一定是那樣。」





「大砂漠就如其名字一樣是個不毛的地方，大概你一生在那裏亦不會見到岩石和砂以外的東西吧。」





「超靈殿是指那個不知甚麼的遺跡嗎？那個廣大的砂漠雖然有甚麼亦不出奇，但不會有人喜歡去那種地方吧，至於正確的位置就不太清楚了。」

「若然打算前往大陸的深處，便要做好足夠的準備，有甚麼萬一時就只能靠自己的了。」

在告倫基除了可收集以上的情報外，或許大家也會記得，這裏是傑斯達渡過少年時代的地方，這時他和蘇菲所住過的大屋已被士兵守着，而廣場另一方可通往王宮的路亦同樣有兵守着，但只要你和他談一次後先回廣場再次前往，他是會給你下載PocketStation遊戲的。

此外，鎮上的道具店是可以替客人回收工具及特別定造工具的，但因為手上這時的資源很有限，因此在下覺得這主要是給那些玩二周目（爆機後再玩）的人玩的。

離開告倫基選擇「大陸奧地」便會來到一個荒野的迷宮，途中當來到湖邊時會有可能飛出數隻青蛙，亦有可能可回復HP。

這一帶最難應付的敵人是骨水牛（ホーンバッファロー），若然威路能在之前以銀鳴之杖學會「毒音波」這一招的話，便可利用中毒令這敵人每回合出現約500的損傷，但即使這樣仍要經常回復，否則很容易在一記重擊之下被打倒。

通過荒野地帶後，便會來到砂漠中的小鎮霍基蘭。

「這副樣子、你不是商人呢，我還記得大約15年前有4名這樣的人來過這鎮，他們問關於甚麼砂漠和超靈殿的，但都是些我們不太清楚的地方，完成補給後他們便馬上前往砂漠了。」

「就在大家都遺忘了的時候，他們筋疲力竭地回來了，之後的數日間，他們進行了激烈的議論。不過實際上只有那紳士和長兄兩人，其餘兩人只會搗亂，我也不太清楚。之後，除了紳士外的兄弟3人作好準備前往了砂漠。」

「紳士和那3人分別後，仍留在這鎮等了一段時間。就在他放棄而打算離開時，3兄弟再次回來了……除了三弟之外，其二弟失去了整隻左手，哥哥亦顯出非常害怕的樣子，總之就是慘不忍睹。當時二弟的右手好像是拿着一個蛋狀的東西，但因為這種異樣的狀態，似乎很少人發覺到呢。」

「雖然當時很小，但我記得很清楚，那麼厲害的靈氣，就是想忘記也會忘記不了的。」

聽完鎮上居民的情報後，接着便可到酒吧之中。

「紳士先生拾起了蛋之後說：『這並非是你這種垃圾可以拿着的東西！』一般來說不會叫同伴做垃圾的吧，是在吵架嗎？」

「在爭執之中，紳士察覺到弟弟拿着的蛋後這樣說：『你的靈氣被那靈物吞噬着呀！』，他以鎮上的鐵道具擋着術法接近弟弟，將蛋打了下來，同時弟弟在一聲慘叫下將全部靈氣開放，自爆而死。那到底是甚麼一回事呢……」

「在那事件之後，那人連同行李就像消失了般離開了鎮，剩下來的哥哥雖然被問罪而被捕，但後來亦逃脫離開了鎮，那件事件便到此為止了。」

「我當時是想替受傷的弟弟治理的，但在接近的時候他突然發狂，開始傷害那些想用術法幫他治療的人，簡直就是場大混亂，而這就是當時所受的傷了。我只不過還是這種程度，但其中亦有人死掉啊。」

接着你可從旁邊接近酒保，這樣他便會將當時的住宿記錄拿給你看，並說給你知當時他記得的情形。

酒保：「這就是當時的住宿記錄。在我的記憶範圍內你可以隨便發問。」

（亨利．拉捷ヘンリー・ナイツ）

酒保：「他是個身裁高大像紳士一樣的人呢。他待人很好，和其他3人不同地較受鎮上居民接受。你是當時那個人的兒子？吓、真的嗎？唔，好吧，這裏有那個人留下的便條，你要看看嗎？」

威路：「好的，請給我看看。」

「往砂漠
發現了遺跡。很明顯是個超靈殿。
內部有異樣。發現了一個鉛箱。
以我們的裝備不能出手，
於是決定先行撤退。
南大陸的砂漠中出現超靈殿。
再加上鉛之箱。
太不自然了，我拒絕繼續同行。」

威路看完了父親留下的便條後，看來很想馬上去。

威路：「父親……好，去超靈殿吧！」

（亞歷辛．些路根アレクセイ・ゼルゲン）

酒保：「他是3兄弟的長兄，有意見時會被亨利所反駁。雖然他經常裝兇作勢，但當弟弟失控時卻似乎不知躲到哪裏了，其實他會否是很膽小的呢？」

（列哥拿．些路根ニコラ・ゼルゲン）

酒保：「他在3兄弟排行第二，給人的印象是高大但遲鈍，不過他看來並非是很擅長術法的類型。」



（彼得．些路根ピーター・ゼルゲン）

酒保：「他是3兄弟的末子，雖然身裁細小，但其傲慢的態度就一點也不輸給其兄長亞歷辛。雖然他是最被鎮上的居民討厭，但最後就沒有從砂漠中回來，到底發生了甚麼事呢。」

離開霍基蘭後，眾人便會來到砂漠中的超靈殿，這裏的外形非常可怕，有着一種生化的感覺，而在超靈殿之中，眾人發現了一副似乎是開啟了的棺木。



拿撒斯：「這裏很嗆喉嚨呢。」

蓮娜：「實在很少見呢。一般來說，超靈殿應該是更為簡單的東西來的。」

歌迪莉亞：「這裏很嘔心呀，快點回去吧。」

威路：「蛋就是在這個鉛箱之中嗎。」

拿撒斯：「始終亦感覺不到靈氣，這裏真的是超靈殿嗎？」

蓮娜：「不知道。雖然特地前來，但似乎是徒勞無功，看來只有問亞歷辛本人了。」

泰路姆鎮商店資料

道具名稱	類別	價格	屬性	能力值
クロスブランチ	飾物	100	樹	防+1、術+1
ロックハート	飾物	100	石	防+1、術+1
火成岩の腕飾り	飾物	100	炎	防+1、術+1
ブルーウォーター	飾物	100	水	防+1、術+1
ウインドシェル	飾物	100	風	防+1、術+1
獸角の護印	飾物	100	獸	防+1、術+1
ラバーソウル	足	280	—	防+6、術+2

道具名稱	類別	價格	屬性	能力值
ストーンナイフ	劍	100	石	攻+5
若木の杖	杖	30	樹	攻+3
燈の槍	槍	130	炎	攻+9
獵人の弓	弓	120	炎	攻+7
術士服	身體	180	—	防+4、術+2
革鎧	身體	160	—	防+6、術+1
術戰士の鎧	身體	550	—	防+12、術+2

霍基蘭鎮商店資料

道具名稱	類別	價格	屬性	能力值
牙の短剣	劍	150	獸	攻+7
ハンマーヘッド	斧	300	石	攻+15
シルクトーガ	身體	350	—	防+8、術+3
さんごの腕輪	腕	500	水	防+4、術+2
ロックハート	飾物	100	石	防+1、術+1
ブルーウォーター	飾物	100	水	防+1、術+1
ウインドシェル	飾物	100	風	防+1、術+1







登場怪物一覽

ホーンバファロー（Duel 可能）
種族：獸系
HP：2405
LP：6

ガルム
種族：獸系
HP：？？？
LP：？？？

サンドクラブ
種族：水棲系
HP：311
LP：3

グラスダンサー
種族：植物系
HP：544
LP：3

砂親父
種族：獸系
HP：549
LP：5

ワーカーアント（Duel 可能）
種族：昆蟲系
HP：374
LP：1

アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2

惡魔草の種子（Duel 可能）
種族：植物系
HP：287
LP：1



エビル
種族：不死系
HP：219
LP：2

シャークワーム
種族：昆蟲系
HP：106
LP：1

ハンターアント
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1

マンドレイク（Duel 可能）
種族：植物系
HP：128
LP：1

グレムリン
種族：翼系、岩系
HP：480~680
LP：2~4

ランドアーチン（Duel 可能）
種族：植物系
HP：544
LP：3





1238 年 潛入！亞歷辛黨

在泰路姆的酒吧內，威路等人這時正商討如何接近亞歷辛的一黨人……

威路：「所以我便說由我去吧。」

蓮娜：「這樣我會很沒有面子的，不過，不可以一個人去啊。」

由於蓮娜的反對，威路要從同伴之中選出一人一起行動，這時各位可從拿撒斯、泰勒及歌迪莉亞三人中選擇一人加入，值得注意的是若然選擇歌迪莉亞的話，在完成這段故事後她會被強制屈死，因此若不想失去這人物的話，便要選其餘的兩人了(本攻略中選了與泰勒拍擋)。

威路：「拜托了，泰勒先生(頼みます、タイラーさん)。」

泰勒：「知道了。」

威路：「多謝你！！」

泰勒：「那麼，我去加入亞歷辛的一黨等待機會吧。」

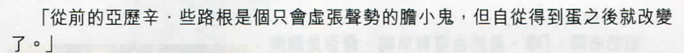
拿撒斯：「亞歷辛是個卑鄙的傢伙，你要小心呀。」

歌迪莉亞：「為甚麼不選我呀？」

接着下來是離開泰路姆前往偉斯迪亞，在入口附近的房子內可得到另一些有關亞歷辛的情報。

「你找我有事嗎？」

威路：「你知道甚麼關於亞歷辛的事嗎？」



「從前的亞歷辛．些路根是個只會虛張聲勢的膽小鬼，但自從得到蛋之後就改變了。」

在進入酒吧時，威路感覺到一陣異樣的靈氣……

威路：(這種毛骨悚然的感覺是來自何處的……)

這時泰勒看來已成功混入了他們之中，坐了在酒吧的一旁，而威路亦開始問周圍的人，看看哪一位是阿歷辛。

威路：「你是亞歷辛先生嗎？」

「有甚麼事？」

威路：「我想加入成為發掘靈物的同伴。」

「嘻嘻嘻嘻」

威路：「我叫做威路。」

「這些話你對亞歷辛大人說吧。」

「哈哈哈哈」

原來一直站在吧枱前的人才是亞歷辛。

亞歷辛：「我就是亞歷辛了，小子。」

威路：「我──」

亞歷辛：「這個我已經聽過了。唉，用來當跟班的話倒可以一用吧。」

「真的要被那種小子加入嗎？分贓會減少了的啊。」

亞歷辛：「那麼，就由你來幹活嗎！好，差不多要出發了！」

威路：「要去哪裏呢？」

亞歷辛：「跟着來你便會知道的了。」







入夜時份，亞歷辛與其他人一起來到一個鎮上，並在廣場上生火講解這次任務的內容。

亞歷辛：「聽着，這裏應該會住了一個拿着驅魔靈物的老伯，給我找他出來！」

原來亞歷辛是靠強搶來得到靈物的人。正當眾人開始四散執行任務時，亞歷辛卻叫威路一個人留下來。

亞歷辛：「小子你留下來！你不是有甚麼話要對我說的嗎，拉捷家的小子？」

威路：「你發覺了嗎！」

亞歷辛：「唔，看見你就已經知道了，你是亨利的小子吧。」

威路：「亞歷辛．些路根，你殺死了的我父親和母親、將蛋奪去了！」

亞歷辛：「喂喂，這些說話是從哪個人口中聽來的？本來蛋就是我們兄弟所發現的，而我的弟弟亦因此而死掉，只是亨利那傢伙將它搶走了。」

威路：「我父親不是那樣的人！」

亞歷辛：「小子學人家說甚麼了。再者，殺死你父親的人並非是我，是你的母親。」

威路：「不要胡說八道，為甚麼我母親要將父親殺死了。」

亞歷辛：「你不記得了嗎？你也應該看過的吧，亞薩玲(キャサリン)刺傷亨利的一幕。」

威路：「騙人的。騙人的……騙人……」

亞歷辛：「想起了嗎？自己不喜歡的事你忘記得一清二楚啊。唉、怎也好了，知道嗎，不要再纏着我啊，下次我不會就此罷休的了。」

亞歷辛說完這番話後便離開了，但威路就仍然發呆地站着不動。

蓮娜：「威路、威路！怎麼了，振作點啊，威路！！」

威路：「母親她……為甚麼……」

蓮娜：「亞歷辛對你說過甚麼了、威路！！」

威路仍然是毫無反應。

蓮娜：「這樣下去不行的，要讓他休息一會才可。如果泰勒那邊順利的話就好了……」

另一方面，泰勒這邊亦已開始了行動，在開始位置的右上，應可找到一人給你有關目標人物的消息。

「想知道甚麼？」

「持有靈物的老伯的事。」

「靈物。的確是有一位這樣的老伯，他名叫奇斯古(キスク)，好像是經常出入酒吧的。」

既然已經知道這老伯經常出入酒吧，下一步自然是到酒吧找他了(地圖上A的位置)。

「擁有驅魔靈物的老伯？唔、你是指奇斯古老伯吧，說起來，最近都沒有見到他了。老闆，知不知奇



斯古老伯他怎麼了？」

酒吧老闆：「唔、最近也沒有來呢，會否是離開了鎮？」

「呃、這也說不定呢，最後是何時看到他的？」

酒吧老闆：「是何時嗎。喂，有沒有人記得老伯他何時來過。」



女侍：「唔、的確好像是約三個月之前吧？總之就是很久之前了。」

酒吧老闆：「在意的話不如去他的家那邊看看吧？從正門離開經左方的樓梯走下後，左方的角落便是奇斯古的家，即是最近有情報販子徘徊的那一帶。」

泰勒：「我去試試吧。」

不過，這班人看來最已知道泰勒的目的了……

「那傢伙也是想奪取老伯的驅魔符的那班人吧。」

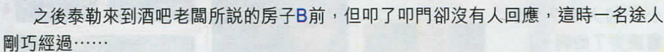
酒吧老闆：「我想是吧。」

「哼，真好笑。」



酒吧老闆：「沒問題的，他只要去到那間房子便會死心、是不得不死心了。」

若然這時你是從酒吧的後門離開的話(D)，便會被三人包圍，這時只要你點頭表示(うなずく)認識奇斯古老伯的話，他們便會放過你，否且若搖頭否認(首をふる)便會發生戰鬥。



之後泰勒來到酒吧老闆所說的房子B前，但叩了叩門卻沒有人回應，這時一名途人剛巧經過……





「你認識奇斯古先生的嗎？」

泰勒：「唔、呃。」

「是嗎……奇斯古先生他早陣子已經死了啊，真是去得很突然的。呃、我還有事趕着要做，再見了。」

泰勒：「死了……？」

既然知道奇斯古已經死掉，泰勒只好先回到亞歷辛最初發放任務的廣場E向他報告此事。

亞歷辛：「你說那個老伯死掉了嗎！那麼靈物又怎樣了？」

泰勒：「這就不清楚了。」





亞歷辛：「怎可以不知道就算的！快去找它出來！！」

泰勒：「呃——」

亞歷辛：「甚麼？」

選擇「問關於蛋的事(エッグについて尋ねる)」

亞歷辛：「拿着這個便會有靈氣增大了的感覺，但就必須小心，若不好好控制的話，就會像弟弟那樣連手腕也被炸斷的。」

接着可進入F的房子，這裏的老婆婆會給你新的情報。





「你幹甚麼？！這裏是我的家啊，快點離開！…………等等！難道你是奇斯古所認識的那個發掘者？」

選擇「點頭(うなずく)」

「是嗎！太好了！那個人寄了信給他的朋友，但就未能取得聯絡，我還擔心是否那信寄不到啊。不過，幸好還在等着。那孩子、我是指阿佳(カイ)呢，自從奇斯古死後他雖然變得相當暴躁，但其實他是位聰明善良的好孩子來的。所以希望能夠跟你這種經常到世界各地的人學習，成為像奇斯古那樣將目光放向世界的男子漢。呃，這些話在信上已經寫了的。阿佳他呢？差不多是時候回來的了？若你不介意的話，不如去接他回來吧？我想他亦一定會很高興的。」

知道奇斯古有一個孫子後，泰勒再次來到廣場E向亞歷辛報告。

亞歷辛：「你說他有一個孫子？那麼，找到那傢伙了嗎？」

泰勒：「不、還未找到。」

亞歷辛：「蠢材！快點找他出來！！」

泰勒：「呃——」

亞歷辛：「今次又怎麼了？」

選擇「問關於威路的事(ウィルについて尋ねる)」

亞歷辛：「亨利那傢伙，靈氣強，妻子又是美人，只會輕視我，而且更將蛋搶奪了，因此我便將它取回。」

接下來是來到酒吧附近的G點，在這裏會找到一名少年躲在牆邊的，但要注意的是若然你手多在L的房間將街燈關掉了的話，這少年是不會在這裏的。

「阿佳他經常也會躲在有怪物出沒的地方啊，真狡猾呢。」

得到這情報後，各位便可前往右方的塔，當進入了塔後，只要走到左方H的位置，上層的小女孩便會說給你知阿佳的事……

「喂、喂，你在幹甚麼？小佳佳經常也會從那處去了可怕的地方的。是有水流着的地方啊，那裏還有怪獸出沒的。不過，成年人看來不可能從那處進入的。」

「阿佳已經從那邊的洞穴進入水導管一段時間了，在外邊儲水的地方有一個入口吧？成年人就只能從那裏進入了。」



離開F的塔時，會看見一隻小狗，和牠打招呼後牠會跳到另一邊，這時各位要繞過一段很長的路來到K點，這樣便會有人告知你附近的洞穴可通往阿佳所在之處(I)。

「這裏的洞穴，是和阿佳平常出入的洞穴所相連的，不過，這並非是個下降用的洞、是掉下用的，我之前亦曾掉進過這裏，但要從這裏離開是不可能的。雖然不能保証可回來，但單是進入還是可以的。怎樣呢？要進去看看嗎？」

選擇「點頭(うなずく)」

「是嗎……你雖然看來亦有很多因由，但還是請你無論如何也要保護阿佳，我能夠做的就只有這些了。」

下水道內並不算大，即使遇上的怪物亦並非甚麼難應付的傢伙，找到阿佳(J)之後便可馬上從另一方離開。



亞歷辛：「那小子原來在那裏嗎？做得好，我會給你獎勵的。」

泰勒：「靈物就在這裏，小孩子應該無關吧？」

亞歷辛：「當然了。」

泰勒：「快走！」

阿佳第一時間離開了現場。

泰勒：「這並非甚麼不得了的靈物吧。」

亞歷辛：「這個我知道，這已經很足夠了。我之後會去密卡基(ミカゲ)的石礦場，要命的便不要跟着來。」

追加資料
團體戰與單人戰

今集的戰鬥部份中，最特別的是加入了一種稱為DUEL的單人戰鬥方法，令戰鬥的變化大為增加。

單人戰的出現方法主要是視乎環境而定，當遇上怪物時所在的地形是較為窄小的話，便有機會問玩者是否要派特定人物戰鬥，這時若選擇與大家一起戰鬥的話，便會變回一般的團體戰，但在特定劇情之中也有可能強行要求玩者進行單人戰的。

單人戰的進行方法，是玩者要以手上的武器或道具來一口氣決定4次行動，若然所選擇的行動符合特定的順序，該人物便會使出一些比普通攻擊強得多的合成技，而且在這裏學會了的戰技，是會被記錄下來，可以在其後的團體戰中消耗WP或JP來使用的。



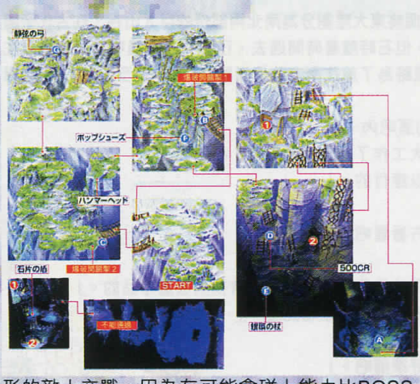


事實上，單人戰中合成特定招式的順序，在下已在上期的附表中全部刊登了出來，然而相信也有不少人會奇怪為何按照了所寫的方法來輸入卻沒有合成一招，這主要是因為角色在那種技能上的等級未及要求，簡單來說即是較難的技必須要在較高等級時才有可能學會；雖然如此，以單人戰來學習合成技仍是比在團體戰等待角色自行領悟可靠。

至於團體戰方面，由於已可利用單人戰來學招，因此今集中各位不妨集中在技的連攜上。產生了連攜效果的技比獨立使用時威力會大增，最適合用來對付HP高的敵人，但連攜並非是必然會發生的，除了招式本身設定了連攜的機會率外，角色所採用的行動方針(ロール)亦會影響連攜的成功率。



1239年 對決！亞歷辛



威路為了繼續追尋亞歷辛，與其他同伴一起追來了這個石礦場遺跡。當故事一開始時，威路便已經是身處於石礦場的入口，這裏的道具有部份是放了在一些不可能取得的位置上，各位要利用飛鳥的移動，故意吸引牠們向你飛過來，然後走到道具會進入其飛行路線上，這樣牠們便會將道具拖下來，不過若然隊伍能力不強的話，則最好不要和鳥形的敵人交戰，因為有可能會碰上能力比BOSS還要強的鷹頭獅(グリフォン)。

當來到A點時，會發現一個有着大量史萊姆的通道，這時威路會馬上逃掉，但其實在若干年後，會有另一人前來這裏，強行突破這通道的……

當來到BOSS的位置時，便會找到亞歷辛，但請事先確定蓮娜是在戰鬥部隊之中，否則這可說是幾乎不可能取勝的一戰……



亞歷辛：「已經說過不要跟來的了，真是愚蠢的傢伙。啊，是拉捷家的小子嗎，有甚麼事呢？」

威路：「亞歷辛！我不會放過你的！！」

亞歷辛：「你突然在說些甚麼了？所以小孩子就是這麼麻煩的，不過，我亦不能原諒你以這種語氣對老子說話，已經有所覺悟了嗎？」

威路：「我現在就要報父母的仇！！」

亞歷辛：「就憑你？哈，真是個傻小子，你不知道拿着蛋的老子的力量嗎？就告訴你老子來這裏是為了甚麼事吧！！」

亞歷辛拿出了蛋，同時飛來了一隻小龍。

威路：「龍、龍嗎！」

亞歷辛：「雖然還是很年幼，但做你的對手應該已經很足夠的了。」

威路：「是你在操縱龍嗎！？」

亞歷辛：「這靈物對你們這些普通人來說只會是個驅魔符，但老子的話便可以有這樣的用途。去吧，巨龍，將這傢伙吃掉吧！！」

要對付的是兩匹名叫(ヘルウィンガー)的巨龍，這傢伙不論攻擊力或HP均不是現時隊伍所能應付的，但只要蓮娜有參加戰鬥的話，那麼在隊伍眼見要GAMEOVER的時候……

蓮娜：「不要因為借來的力量就得意忘形啊。」



蓮娜以自己的生命力封住了蛋的力量，替三人回復了HP，之後便力盡而倒地，而亞歷辛則會與乘上小型的飛行怪物親自前來攻擊。

亞歷辛：「用自己的生命封住了蛋的力量嗎……小子，算你命大，那麼就由我直接給你最後一擊吧！」

威路：「……亞歷辛，就算同歸於盡，我也要將你打倒！」

接着下來會馬上進行與亞歷辛的第二輪決戰，這時最必須注意的，是隊伍中只剩3人，不過對手亦並非是特別的強，只要集中攻擊亞歷辛，數回合內已足以擊倒他。

解決了亞歷辛後，威路將極度虛弱的叔母帶回了家中休養……

蓮娜：「威路，因為我們夫婦沒有孩子，所以一直都將你視作真正的兒子的。」

威路：「我也是將叔父和叔母視為父親、母親的，所以妳要早日康復啊，媽媽。」

蓮娜：「多謝你威路，你真是個善良的孩子。」



蓮娜望向在床另一邊的丈夫波路。

蓮娜：「我有點疲倦啊，老公，我要先去休息了。」

波路：「唔，妳慢慢休息吧。」

蓮娜的靈氣離開了她的身體，結束了她的一生。

威路：「叔父，你要去哪裏了？」

波路：「威路，你暫時陪着蓮娜吧，我要到屋外哭了。」

威路：「叔叔……」

威路再次來到泰路姆鎮的時候，突然又再感覺到「蛋」的靈氣……

威路：「怎會的！那傢伙明明已經死掉了！！難道又有人得到了蛋嗎……」

登場怪物一覽

BOSS アレクセイ
種族：？？？
HP：約3300
LP：？？？

BOSS ナイトサーバント
種族：？？？
HP：約900
LP：？？？

アーマーン（Duel 可能）
種族：水棲系
HP：919
LP：3

グリフォン
種族：鳥系
HP：約22000
LP：？？？

マンドレイク（Duel 可能）
種族：植物系
HP：128
LP：1

惡魔草の種子
種族：植物系
HP：287
LP：1

クロークラブ
種族：水棲系
HP：153
LP：3

砂親父
種族：獸系
HP：549
LP：5

ペッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4

ハウスキーパー（Duel 可能）
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20

ダートホッパー（Duel 可能）
種族：水棲系、青蛙
HP：409
LP：2

アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2

ワーカーアント（Duel 可能）
種族：昆蟲系
HP：374
LP：1

ハンターアント
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1

スライム（Duel 可能）
種族：史萊姆系
HP：835
LP：100



1244年 在礦山中

威路在多次冒險後，逐漸成為略有名氣的發掘者，最近他便受到邀請，希望他能在史華杜夫(スヴェルドルフ)的礦山中找尋新的礦脈，但威路卻和其他發掘者的意見有點不同……

「那麼，根據各位的意見，結論就是應該從這裏開始發掘嗎？」

「唔，除了威路之外吧。」

威路：「我亦認為這裏是個最有希望的礦脈，不過……」

「不過？」

威路：「從這個方向，我感到一種不尋常的靈氣，有一種不好的預感。」

「不好的預感嗎……唔，我收到你這個意見了。」

威路：「若然你不認真去考慮的話，我便會辭去這份工作。」

「唔，請便，隨得你吧。」



這時候由於並不會馬上發生新的事件，威路可以先沿着礦山內的通道離開，這樣他

便會先回到偉斯迪亞的酒吧……

威路：「是我弄錯了嗎——」

泰勒：「我是相信威路的感覺的。」

威路：「多謝你，泰勒先生。」

這時候，拿撒斯突然很匆忙地走進了酒吧。

拿撒斯：「喂，在史華杜夫的礦山似乎有很多怪物湧出來呀！」

泰勒：「威路，看來是你對了。」

威路：「唔，不過現在並非是值得開心的時候。拿撒斯先生，我們去吧。」

拿撒斯：「擊退怪物嗎，會從礦山那邊得到賺到充份的報酬啊！」

就這樣，威路便和三人一起回到了礦山的所在地。

礦工：「還有數名走避不及的礦工在裏面呀，請你救他們出來啊。」



礦山內一共還留有6名礦工，他們的位置已在地圖上以★表示出來，各位可一邊前進一邊救回他們；礦山內可取得的道具是三種不同顏色的礦石，但每種礦石只能取一次的；此外，在右下方地下瀑布的位置有一個小箱浮在水面上，但這時是沒有辦法取得這箱的，各位只要記着下次再來的時候取回便可。

BOSS所在的地方其實即是這段故事開始時威路與其他人爭論的位置，這裏的BOSS是「無止境地出現的飛妖GREMLIN（グレムリン）」，各位首先要走到木梯下與那3隻不動的飛妖發生戰鬥才算是進入了BOSS戰，而在這一戰中，飛妖一旦被全滅是會馬上補充過來的，唯一應付的方法是先解決在較後方的飛妖，然後在仍有敵人的情況下選擇靠近（つめ寄る）這行動（在選擇戰鬥指令時按方向掣即可），只要前進時沒有被敵人擋着，便能封着敵人的出現點，這人接着會與飛妖進入單對單戰鬥，戰勝後這房間內的怪物便會消失（注意礦山內的其他地方仍是有怪物的），各位便可沿原路回到礦山之外。













「結果是威路你對了。」

「唉、損失慘重。」

威路：「不要灰心吧，一定會有好事發生的。」

登場怪物一覽

グレムリン
種族：翼系、岩系
HP：480
LP：2



ウェアバット
種族：翼系
HP：106
LP：4



シャークワーム
種族：昆蟲系
HP：106
LP：1



ワーカーアント
種族：昆蟲系
HP：374
LP：1





グラスダンサー
種族：植物系
HP：544
LP：3

ボーレン
種族：植物系
HP：99
LP：1

ハウスキーパー
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20

マンドレイク
種族：植物系
HP：128
LP：1





1246年 越過格蘭谷

格蘭谷（グラン・ヴァレ）是個將東大陸劃分為南北兩部份的巨大山谷，在古代帝國的時代，這裏架起了一條石橋。但石時隨着時間過去，已經有一半損壞了，但到現在仍然是連接南北的唯一通道。威路為了前往南方的偉斯蘭（ヴァイスラント），正渡過這條石橋。

在約10日之前，偉斯迪亞的酒吧內……

威路：「我看也是時候幹些大工作了，你認為怎樣，泰勒先生？」

泰勒：「唔，你的話應該足以應付的。」

威路：「拿撒斯先生呢？」

拿撒斯：「那樣的話，去南方看看吧。」

威路：「南方？」

拿撒斯：「到被稱為術法發源地的偉斯蘭。說不定會找到甚麼珍品的。」

威路：「這真好呢，我們去吧，好嗎，泰勒先生。」

泰勒：「唔，去吧。」

威路：「那麼我們馬上去做好準備吧。」

拿撒斯：「我不去了。」

威路：「為甚麼？明明是拿撒斯先生你提意的……」

拿撒斯：「我不過是勸告你吧。偉斯蘭是個極寒冷的地方，而我亦差不多到引退的時期了。」

威路：「拿撒斯先生你還可以的。」

拿撒斯：「找尋其他的同伴吧。」

而在酒吧及鎮上，亦會聽到一些有關格蘭谷的情報。

「石橋是由一個叫谷之男爵的傢伙所控制，所謂的男爵其實不過是個山賊吧。他收取法定以外的過路費令人們受盡痛苦，但就沒有人可以向他出手。因為男爵向納保倫公（ラウプホルツ）納了很多税而受到保護。」

「渡過格蘭谷的方法應該並非是只有石橋的，因為在橋建成之前，南北就已經有交流的了。」

「在古代帝國時代有多條石橋連結南北兩方，但現在單是其中一條不足一半的部份亦好不容易才能保存下來，但已經總比沒有好得多了。」

接着故事會回到格蘭谷這邊。在走過木橋後，各位會先在A點找到一名少女拉貝露（ラベール）。

拉貝露：「想過橋嗎？」

威路：「是的，有甚麼事嗎？」

拉貝露：「過路費高得太過份了。」

威路：「我已經有某程度的心理準備了。」

拉貝露：「你是個發掘者吧？他會要你交出靈物的啊。」

威路：「呃！這就麻煩了，靈物是不可以交出的。」

拉貝露：「我知道還有另一條路啊。」

威路：「是真的嗎！」

拉貝露：「唔，不過那條路一個人走的話會較為危險，所以我便在這裏等待適合的人通過，怎樣，去看看吧？」

選擇「去看看（行ってみる）」

拉貝露：「那麼我們就出發吧。」

拉貝露將威路等人帶回渡過木橋之前的山崖前。

拉貝露：「穿過下方的山谷，便可以不用過橋了。」

正當眾人打算進入森林部份時，後方傳來了一把熟悉的聲音……

拿撒斯：「等等！」

威路：「拿撒斯先生！！」

拿撒斯：「果然你勉強要這樣做。你知道這山谷是個怎樣的地方嗎？這是個會被霧與怪物阻着你前進的山谷，所以旅客即使要支付高昂的過路費亦只有通過上方的橋了。」

威路：「不過，這裏是可以通往另一邊的吧？」

拿撒斯：「你很有鬥志呢。是最後一次了，我們一起去吧。」

威路：「多謝你，拿撒斯先生。」

拿撒斯：「喂，女人，有甚麼是妳懂得做的？」

拉貝露：「我不是甚麼女人，我可是有名字的。我叫拉貝露，最擅長的是弓。」

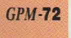
拿撒斯：「用弓的人很少有呢，那麼，妳是為甚麼要去南方的？」

拉貝露：「我在追一個男子，但其他的我不會再說的了！」

隊員集齊後，接着便要開始探險了。這森林的特點是敵人會在你接近到一定距離時才突然出現，就連寶箱也要在你接近時才會看得見；此外迷宮內有一定範圍是無限循環的地形，各位需按着地圖中藍色數字的先後次序移動才能通過。



當第一次經過C點時，會出現「霧愈來愈濃，不快點通過便麻煩了。（霧が深くなってきたな～）」這句話，跟着當來到B點時，會發現一支閃亮着的槍，當選擇「拔出來看看（引っこ抜いてみる）」，便會遇上懂



得火山爆發攻擊的BOSS岩石獸(ヴォルカノイド)，這首領懂得使用多種攻擊力很強的攻擊方法，因此戰鬥時必須經常注意各人的HP狀態。

戰鬥結束後，在原地會發現一柄冰之槍，各位緊記要將它拔出來(とっておく田)，否則會再度陷入無限循環的迷宮之中，而當拔出了槍後，會發覺霧似乎減少了，看來這件有25攻擊力的靈物的確厲害。

再次來到C點時，霧已經減弱了很多，還可以看到遠處的「散水塔」，跟着很快便能離開森林範圍，不過各位可不要急於馬上過版，石橋未到過的部份放了數件道具，先取得它們才離開吧。

拿撒斯：「就照約定般，我們在此分別吧。」

威路：「拿撒斯先生……」

拿撒斯：「振作點吧。」

威路：「是的。」

拿撒斯：「那麼再見了、威路。老實説，我是很討厭寒冷的。」

在納保倫的入口道別後，拿撒斯終於離開隊伍了，但看來拿撒斯説想引退只是藉口，真正的原因是他怕冷……



1247年 大亨・威路

納保倫雖然是鄰近偉斯蘭這嚴寒地區，但這裏的環境一點也不比其他大都市遜色，有需要的人可在商店購入新武器，而當進入餐館時，則會遇上一名叫做柏迪(パトリック)的男子……

柏迪：「無論如何拜托你吧！」

老闆：「實在很遺憾，但因為所有客人都表示不想被搭枱，所以請你下次再來吧。」

柏迪：「我聽説這裏的餸菜是絕品來的呢～真是遺憾了。」



威路：「人家滿座也沒有辦法吧。」

柏迪：「我本來還打算在前往偉斯蘭之前吃一餐好的……」

威路：「你是去偉斯蘭的嗎，我也是去偉斯蘭的。大家都是餓鬼，這也可算得上是某種緣份，不如一起同行吧？我叫做威路。」

柏迪：「我叫柏迪，請指教。」

這間餐館左方的少女，是可為你下載PocketStation遊戲的；而事實上，若然各位在格蘭谷的故事中未有令拉貝露加入隊伍的話，這時是可在道具店那邊找到她成為同伴的，總之就是必須有她在隊中才能繼續前進。

離開納保倫後，便可來到終年冰天雪地的偉斯蘭，到達後可首先進入武器店，威路卻發現這裏出奇地溫暖……

威路：「呼——這裏很溫暖啊。那個暖爐有甚麼不同呢？怎會的……是靈物的暖爐嗎！？」

店主：「對啊，這條村是以靈物的力量取得溫暖的。你看來是來自外地的人呢，歡迎你來到這個世界的盡頭。」

威路：「這種靈物是在哪裏得到手的！！」

店主：「爺爺的爺爺的、總之是不知多少代之前的爺爺的時候，很早就已經有這個的了，我也不太清楚，倒不如買些東西吧。」

離開武器店後，威路等人再來到了這裏的旅館。

威路：「這裏也是那樣嗎。」

「這似乎是其他地方所沒有的呢，靈物的暖爐。到底是如何耐寒的呢？」

而在旅館之中，拉貝露亦找到了他要找的人……

威廉：「你也是從其他地方來的嗎？嚇了一跳吧？竟然有着這麼多的靈物。不愧為術法的發源地偉斯蘭。」

威路：「我叫威路，威路・拉捷，為了找尋珍品而來到這裏的。」

威廉：「唔，我也是叫威廉(ウィリアム)呢(威路的原名其實是威廉，威路只是大家慣常所叫的名字)，真是偶然了，名字與目的也是一樣的。」



拉貝露：「哥哥！！」

威廉：「美芝？妳是美芝嗎。妳長大了呢，我也差點認不出來了。」

拉貝露：「10年了，自從哥哥出門之後。」

威廉：「是嗎，已經過了10年了嗎，我已經忘記了。」

拉貝露：「回去吧。」

威廉：「我不會回去的，因為還未能達成我的目的。」

拉貝露：「目的？明明就是一事無成。哥哥你每次也是那樣的，講就天下無敵、做就有心無力。」

威廉：「真煩，做得不好妳也是一樣吧，所以我才必須要得到靈物啊！」

威路：「好了好了，你們兩人都冷靜一點吧。」

拉貝露：「外人不要插口啊！」

威廉：「這個和你無關！」

威路：「對、對不起……」

拉貝露：「哥哥是很頑固的，我早叫過他腳踏實地工作的了。」

威廉：「喂、你呀，你是去找尋靈物的吧？那麼就一起去吧，在這裏的南方有一個超靈殿啊。」

威路：「超靈殿！！是真的嗎！！」

拉貝露：「等等、超靈殿是甚麼啊？」

威廉：「美芝，讓我來説明吧。靈物是很久很久之前就已經存在的了，是比起古代帝國還要早之前的時代。至於是誰製造出來的就不清楚了。至於超靈殿同樣是比古代帝國還要早之前就已經存在的遺跡，是誰建造出來的就不清楚了。製造靈物的人是否亦是建造超靈殿的人？事實上，據講古代帝國就是以從超靈殿收集的靈物來支配着東大陸的，怎樣了？明白了嗎？我説不定會可以得到難以想像的靈物啊！！」



威路：「不過，超靈殿是很危險的。我的父親似乎曾經説過，超靈殿本身就已經擁有着超乎想像的力量，超靈殿本身就像是個巨大的靈物一樣。」

拉貝露：「那麼，説不定會被靈物的力量所吞噬……」

威路：「對，所以，很少聽到有人可以去了超靈殿之後回來的。」

威廉：「就是因為危險，報酬亦會更大。好了、去吧，要一個人穿過冰原是很辛苦的，這條村的人已安居在此、對外邊的世界毫不關心，一點用也沒有。」

威路：「我也是很想去的……」

拉貝露：「好啊，去就去吧，快點去超靈殿，然後便回家，這可以了吧，哥哥？」

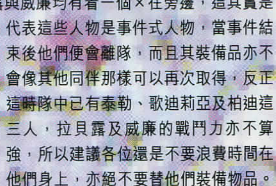
威廉：「嗯，當然了。我腦海中已經浮現出鄉下那班傢伙稱呼我做大亨．威廉的樣子了！」

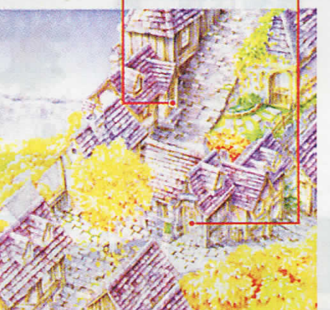
威路就在這兩兄妹的任性下開始了這次冒險……

若各位打開替換隊伍成員的畫面來看，會發現拉貝露與威廉均有着一個×在旁邊，這其實是代表這些人物是事件式人物，當事件結束後他們便會離隊，而且其裝備品亦不會像其他同伴那樣可以再次取得，反正這時隊中已有泰勒、歌迪莉亞及柏迪這三人，拉貝露及威廉的戰鬥力亦不算強，所以建議各位還是不要浪費時間在他們身上，亦絕不要替他們裝備物品。









離開偉斯蘭後向左方走，便會進入前往冰之超靈殿的路，在這裏各位要注意的是無論如何也要避免碰上鳥系的敵人，因為所出現的會是當日與亞歷辛決戰時出現的飛龍，雖然現在的戰鬥力已提升不少，但仍有很大機會全軍覆沒，萬一不幸碰上，亦最好在戰鬥中有隨時逃走的想法才可。

沿着冰山前進，不久便會來到一個營幕附近，而威廉則會告訴威路進入超靈殿的方法。

威廉：「在這前面有一個湖，超靈殿便是冰封在那中央的島上。前往那個

島是需要等待時機的，在這裏等待吧。這螢幕是我用來觀測那個島所用的。」

威路：「要在這種地方等待嗎？」

威廉：「不用擔心，今次差不多的了。」

果然，等了很短時間，威廉已經帶來了好消息。

威廉：「走吧！！」

隨着湖面的冰封，打開了一條通往超靈殿的路，這段路是由很多交錯的路所構成，但只要按着地圖的指示前進，應該是不難進入內部的。

超靈殿的內部設置了多個轉移點，其中B點的轉移點會按照一定的法則，若然各位是從D點進入的話，應按着紅色的箭咀前進（逆時針方向），若然是經E點進入，則應按藍色箭咀前進（順時針方向），這樣才可分別取得兩件不同的道具。

取得所有道具後來到C點，便會找到超靈殿的中樞地帶。

威路：「這是甚麼？」

拉貝露：「這個……甚麼來的……」

威廉：「我的頭……就像要裂開似的……」

不單只威廉，除了威路之下，其他人都突然之間全部倒下了。

威路：「大家，振作點呀！……我的頭……一定要救回大家才可……」

然而，就連威路最後亦不知倒地了。

「……」

「威路……威路！！」

當威路再次醒來時，其他同伴亦已經清醒過來了。

威路：「發生甚麼事了……大家都平安無事呢。」

拉貝露：「威路，多謝你，全靠你大家才能獲救的。」

威路：「我甚麼也沒有做過啊。」

泰勒：「不、是你呀，是你從那種頭痛之中保護了我們的，跟着我們便醒來了。」

威路：「雖然你是這樣説，但我真的甚麼也沒有做的，只不過是看見大家都倒下了，覺得一定要想辦法去救回大家，但甚麼也未做到之前就連我自己亦倒下了。」

拉貝露：「哥哥，拿出剛才的東西吧，你藏了在哪裏了？」

威廉：「我剛剛正想拿出來，並非是藏了起來。是這個了，我相信這個會是靈物吧……」

威路：「是靈物呀，我感覺到它的力量。這到底是怎樣得來的？」

拉貝露：「原本是在你手上拿着的啊。」

威路：「我也不知道是甚麼事。總之那房間太危險，還是不要進入了，先去調查其他地方吧。」

這時威路來到畫面上方，但他對於剛才的事還是毫無印象。

威路：「為甚麼我會拿着靈物的？這個房間到底是甚麼一回事？」

威路突然再次失去了意識，到他醒來的時候，卻發現眼前少了一名同伴。

拉貝露：「威路，快醒來吧！」

威路：「甚麼事了，拉貝露？妳哥哥呢？」

拉貝露：「他似乎一個人走進了那個房間。」

威路於是和其他同伴一起上前看看威廉那邊怎樣。

威廉：「我明白了！這個超靈殿是思想的實體化呀！！我是世界第一的發掘者、大亨．威廉呀！！」

威路：「停止呀！會被靈氣吞噬的！！」

威廉突然在眾人面前變成了一頭怪物超靈殿獸（メガリスビースト），BOSS戰亦隨即展開。這一戰牠會聯同兩隻アンカーヘッド前來攻擊，但各位首先必須記着，這BOSS現時是不可能被打倒的，且牠身旁的嘍囉即使被打倒亦會不斷地補充，各位唯一可做的事便是集中攻擊超靈殿獸，這樣當牠受到了一定程度的損傷後，威路便會示意趁機逃走，這時隊伍會自動地逃到特定的位置，而超靈殿獸亦會再作兩次追擊，這時戰鬥的方針雖然同樣是攻擊牠直至可選擇逃走指令為止（退却する），但隨着超靈殿獸出現的嘍囉會一次比一次強，到第3戰時更會是兩匹飛龍，加上3次戰鬥之間沒有時間讓你使用道具回復，因此不妨在事前使用一次結界石回復JP及WP。

威路他們好不容易終於逃離超靈殿的範圍，但超靈殿獸似乎還想繼續追上來，幸好結冰的湖面突然下塌，令牠無法再前進了。

泰勒：「牠似乎不會再追來的了。」

拉貝露：「哥哥……」

威路：「死心吧，拉貝露。被靈氣吞噬了的話，他已經不再是妳的哥哥了。」

拉貝露：「不是的，那是哥哥啊，因為哥哥是不懂得游泳的……哥哥……」





登場怪物一覽

BOSS メガリスビースト
種族：？？？
HP：？？？
LP：？？？

BOSS アンカーヘッド×2（第1戰）
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2

BOSS 冰河ガエル×2（第2戰）
種族：水棲系、青蛙
HP：643
LP：2



BOSS ポーラドレイク×2（第3戰）
種族：鳥系、龍系
HP：2200
LP：20

ポーラドレイク
種族：鳥系、龍系
HP：2200
LP：20

冰河ガエル
種族：水棲系、青蛙
HP：643
LP：2

シーバニー
種族：獸系
HP：146
LP：2

ペッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4



ハウスキーパー
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20



アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：212
LP：20



スライム
種族：史萊姆系
HP：835
LP：100



フォリナー
種族：史萊姆系
HP：888
LP：80



納保倫鎮商店資料

道具名稱	類別	價格	屬性	能力值
風伯	劍	650	樹	攻 +18
雷伯	劍	650	水	攻 +18
水樹の斧	斧	500	水	攻 +19
かしの杖	杖	50	樹	攻 +4
古木の槍	槍	380	樹	攻 +15
シルクトーガ	身體	350	—	防 +8、術 +3
石片の盾	盾	400	—	迴避 +16（接近、射擊）

偉斯蘭鎮商店資料

道具名稱	類別	價格	屬性	能力值
水晶の杖	杖	400	水	攻 +16
獵人の弓	弓	120	炎	攻 +7
毛皮	身體	120	—	防 +6、術 +3
毛皮のブーツ	足	90	—	防 +5、術 +1
レザースーツ	全身	440	—	防 +18、術 +2
超水結晶	飾物	800	水	防 +1、術 +3（水耐性）
ホットストーン	飾物	10000	炎	防 +1、術 +3



追加資料 PART 2

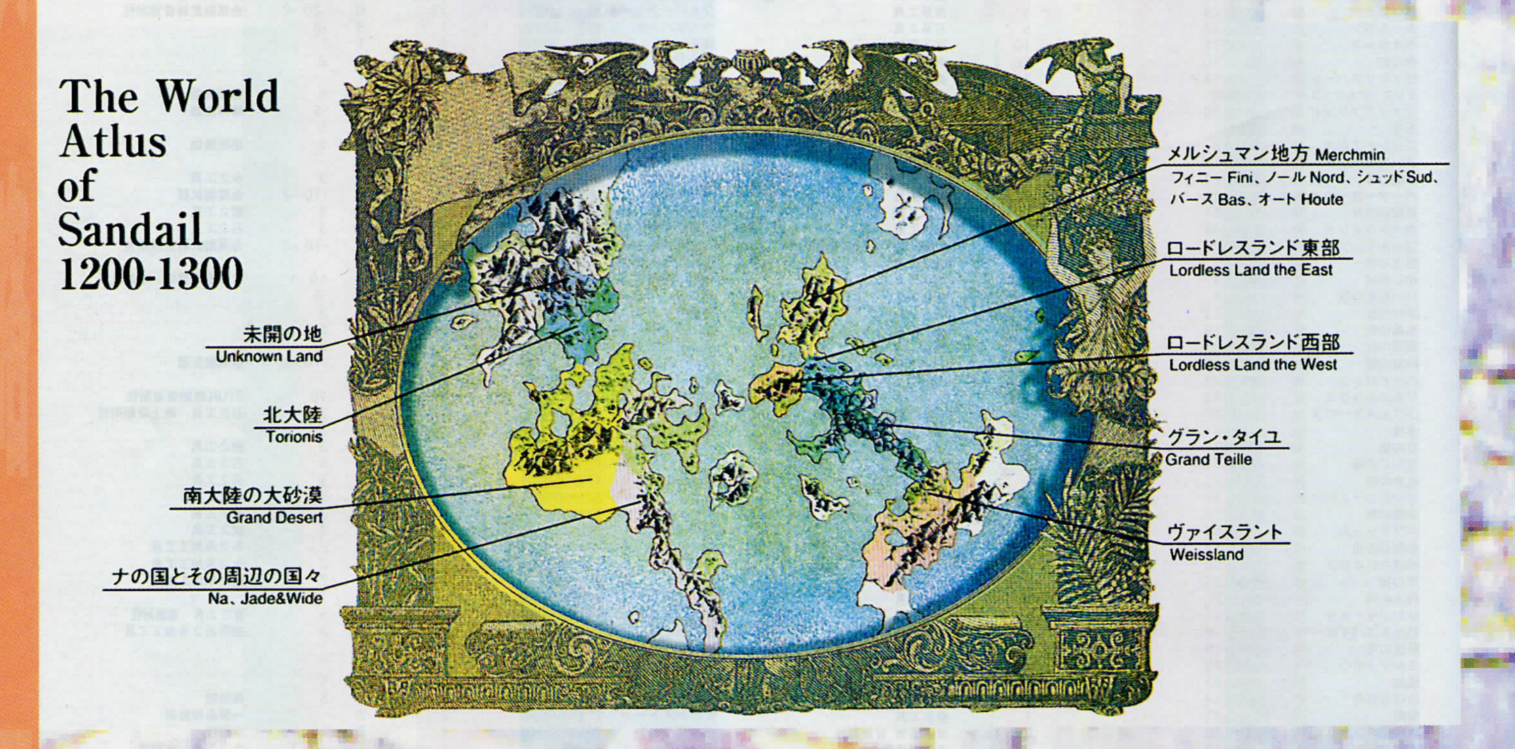
全武器、防具及道具能力一覽表

名前	種類	耐久	武器	防御	回避	術力	JP	JP回	屬性及特性
木刀	剣	40	4				5		樹系工具
ストーンナイフ	剣	60	5				5		石系工具
牙の短剣	剣	40	7				5		獸系工具
炎のロッド	剣	30	12				5		炎系工具
風伯	剣	30	18				10		樹系工具
雷伯	剣	30	18				10		水系工具
獣骨の短剣	剣	40	15				5		獸系工具
スクリーマー	剣	40	27				5		音系工具
大木刀	剣	40	8				5		樹系工具
獣骨の長剣	剣	40	24				5		獸系工具
カールテン	剣	40	42				5		石系工具
ベオウルフ	剣	∞	38				10	1	獸系靈物
炎の剣	剣	∞	30				20	2	炎系靈物
ヴァレリアハート	剣	30	53				10	1	炎系工具
クリス・アカラベス	剣	∞	4					1	未解明靈物(樹系靈物)
ファイアブランド	剣	∞	30				20	2	炎系靈物，費尼王家家傳之火炎劍
石斧	斧	60	7				5		石系工具
フリントアクス	斧	60	9				5		炎系工具
ハンマーヘッド	斧	60	15				5		石系工具
水樹の斧	斧	30	19				5		水系工具
バーサーカーの斧	斧	40	24				5		獸系工具
黒曜石の斧	斧	60	31				5		石系工具
ホークウインド	斧	40	48				5		獸系工具
ゴールデンアクス	斧	∞	20						金屬製武器，但金並不會妨礙術法
若木の杖	杖	50	3				5		樹系工具
かしの杖	杖	60	4				10		樹系工具
ひいらぎの杖	杖	50	4				15		樹系工具
双蛇の杖	杖	40	13				10	1	獸系工具
氷晶の杖	杖	30	16				10		水系工具
銀環の杖	杖	70	23				10		音系工具
砂龍の杖	杖	60	27				10		石系工具
ハードロック	杖	∞	49				5		石系工具，有近乎無限的靈氣及耐久力
リムストックス	杖	40	40				10		水系工具
ブリムスラーヴス	杖	∞	30				30	1	未解明靈物(樹系靈物)
木槍	槍	50	6				5		樹系工具
灯の槍	槍	60	9				5		炎系工具
さんごの槍	槍	40	11				5		水系工具
古木の槍	槍	50	15				5		樹系工具
アンテニースピア	槍	60	17				5		獸系工具
海獣の角	槍	60	22				5		獸系工具
バブラシュカ	槍	40	43				5		樹系工具
金剛石の槍	槍	60	32				5		石系工具
邪龍ウロボロス	槍	33	55				10		水系工具
氷の槍	槍	∞	25				20	1	水系靈物
狩人の弓	弓	60	7				5		炎系工具
レンジャーボウ	弓	50	11				5		樹系工具
ピットスパイダー	弓	30	14				5		水系工具
静弦の弓	弓	60	19				5		音系工具
エルダーボウ	弓	40	26				10		獸系工具
藤娘	弓	60	33				10		音系工具
のばらの弓	弓	50	34				10		樹系工具
舞姫	弓	33	47				5		獸系工具
妖精王のリラ	弓	∞	28				20	1	音系靈物 音波耐性
手製の短剣	剣	∞	12				-50	-2	金屬製武器
ギュスターヴの剣	剣	∞	29				-50	-2	金屬製武器
ギュスターヴの剣	剣	∞	53				-50	-2	金屬製武器
丙子椥林剣	剣	∞	70				-50	-3	金屬製武器
鋼の長剣	剣	∞	33				-20	-3	金屬製武器
鋼の槍	槍	∞	35				-20	-3	金屬製武器
剛弓	弓	∞	36				-20	-3	金屬製武器
鋼の短剣	剣	∞	15				-20	-3	金屬製武器
ゴッドハンド	拳	∞	5						金屬製武器
カイザーナックル	拳	∞	5						金屬製武器
聖騎士の剣	剣	∞	50				-30	-3	金屬製武器
聖騎士の槍	槍	∞	54				-30	-3	金屬製武器
聖騎士の弓	弓	∞	56				-30	-3	金屬製武器
グスタフの剣	剣	∞	43				-40	-2	金屬製武器
ギュスターヴの剣	剣	∞	53				-50	-2	金屬製武器，英雄傑斯達所鑄之劍
ビーストランス	槍	∞	36				20	1	獸系靈物
バックラー	盾	∞			8				小盾，可迴避近距離攻擊
ハウスの盾	盾	∞			12		5		可迴避近距離攻擊
石片の盾	盾	∞			16		10		石製之盾，可迴避近距離或射擊之攻擊
騎士の盾	盾	∞			20				最高級的盾，可迴避近距離或射擊之攻擊
溶岩の盾	盾	∞			24		5		溶岩製的盾，可迴避近距離，射擊及凍氣之攻擊
氷河の盾	盾	∞			24		5		冰製的盾，可迴避近距離，射擊及熱攻擊
武帝の盾	盾	∞			30		-10		極品的盾，可迴避近距離或射擊之攻擊
水鏡	盾	∞			20		10		小型的盾，水耐性，可迴避各種類型的攻擊
スーツアーマー	鎧	∞		21		0	-40	-5	金屬製之全身防具
フルアーマー	鎧	∞		26		0	-40	-5	金屬製之全身防具
レザースーツ	鎧	∞		18		2			全身防具
フィールドスーツ	鎧	∞		34		0	-40	-5	金屬製之全身防具
フォートスーツ	鎧	∞		40		0	-40	-5	金屬製之全身防具
ヒドラスーツ	鎧	∞		24		2			全身防具，可防毒
装甲スーツ	鎧	∞		30		2	5		全身防具
術士服	鎧	∞		4		2	10		
革鎧	鎧	∞		6		1	5		
パッデドメイル	鎧	∞		8		2	5		
リジッドレザー	鎧	∞		10		1	5		
術戦士の鎧	鎧	∞		12		2	10		
ワニ革の鎧	鎧	∞		15		1	5		
獣骨の鎧	鎧	∞		17		1	5	1	
強化装甲	鎧	∞		20		1	5		
石甲の胸当て	鎧	∞		22		2	5		石化無效
赤の石鎧	鎧	∞		24		2	10		
ロブスターメイル	鎧	∞		26		2	10		水耐性
セラミックメイル	鎧	∞		30		1			
黒の石鎧	鎧	∞		28		1	5		石化無効
シルクトーガ	鎧	∞		8		3	10	1	
施術士のローブ	鎧	∞		10		3	10	1	
湖水のローブ	鎧	60		16		3	10	1	水之工具，水耐性
星くずのローブ	鎧	∞		18		5	20	2	麻痺催眠無効
毛皮	鎧	∞		6		3			
ワニ革	鎧	∞		8		3			
柔装甲	鎧	∞		8		1			
超柔装甲	鎧	∞		8		1			
炎獣の革	鎧	∞		11		3			
プロテクター	鎧	∞		12		3			
スケルトンメイル	鎧	∞		13		1			
ボーンブレスト	鎧	∞		13		3			
霊甲殻	鎧	∞		17		5			
鉄の胸当て	鎧	∞		18		0	-30	-5	金屬製武器
ブリガンディ	鎧	∞		22		0	-30	-5	金属製武器
鋼鉄の鎧	鎧	∞		26		0	-30	-5	金属製武器
武帝の鎧	鎧	∞		31		0	-30	-5	金属製武器
超銅金の鎧	鎧	∞		37		0	-30	-5	金属製武器
シルバーチェイル	鎧	∞		25		0	-20	-2	金属製武器音波耐性
ヘッドバンド	帽子	∞		1		3	-5		
帽子	帽子	∞		3		1			
レッドフード	帽子	∞		4		2	2		
スケールバイザー	帽子	∞		5		1			
風切り羽根の帽子	帽子	∞		5		3	5		麻痺無効
ミスティヴェイル	帽子	∞		7		4	-5		精神無効
ジュエルバンド	帽子	∞		8		3	5		
ファニーキャップ	帽子	∞		4		2	5		催眠無効
ワーカーグラブ	小手	∞		4		1			
さんごの腕輪	小手	20		4		2	3		水之工具
ガントレット	小手	∞		6		0	-10	-2	金属製武器
獣骨の小手	小手	20		6		2	3		獸之工具
黒曜石の腕輪	小手	40		8		1	3		石之工具
白銀の腕輪	小手	∞		9		0	-10	-2	金属製武器音波耐性
ドミナントグラブ	小手	∞		12		0			
樹氷の腕輪	小手	∞		4		3	10	1	水與樹之靈物，水耐性
木ぐつ	靴	∞		2		2	-3		
毛皮のブーツ	靴	∞		5		1	3		
ラバーソウル	靴	∞		6		2	3		
ワニ革のくつ	靴	∞		7		1	3		
スチールグリーブ	靴	∞		8		0	-10	-2	金属製武器
ポップシューズ	靴	∞		8		1			
水晶のつばさ	靴	∞		8		4	10		STUN 無効音波耐性
タイタスグリーブ	靴	60		12		2	3		石之工具，地上攻擊耐性
貴石のかけら	アクセサリ	∞		1		1	3		
クロスブランチ	アクセサリ	10		1		1	3		樹之工具
ロックハート	アクセサリ	10		1		1	3		石之工具
火成岩の腕飾り	アクセサリ	10		1		1	3		炎之工具
ブルーウォーター	アクセサリ	10		1		1	3		水之工具
ウインドシェル	アクセサリ	10		1		1	3		音之工具
獣角の護印	アクセサリ	10		1		1	3		獸之工具
赤い鉱石	アクセサリ	5		1		2	2		炎之未加工工具
青い鉱石	アクセサリ	5		1		2	2		水之未加工工具
緑の鉱石	アクセサリ	5		1		2	2		樹之未加工工具
赤いマフラー	アクセサリ	∞		1		3	10		
カナリアハート	アクセサリ	10		1		2	5		音之工具，音波耐性
悪魔草の牙	アクセサリ	3		1		2	3		樹與石之未加工工具
火成岩	アクセサリ	∞		1		3			
霊甲片	アクセサリ	∞		3		1			
キノコのなみだ	アクセサリ	∞		2		2	5		
悪魔のなみだ	アクセサリ	∞		2		1	5		毒無効
デッドストーン	アクセサリ	∞		2		2			一擊必殺無効
ペッグハート	アクセサリ	∞		4		2	10	1	水耐性
超水結晶	アクセサリ	30		1		3	10	1	水之工具，水耐性
ファイアフレーク	アクセサリ	20		1		2	10		炎與樹之工具
グリーングラス	アクセサリ	20		1		2	10		樹與炎之工具
シルマールリオン	アクセサリ	∞		1		5	5		斯路馬製，樹與石之工具
鋼のお守り	アクセサリ	∞		1		0	-20	-1	據説鋼會妨礙靈氣之力量
何かの骨	アクセサリ	1		1		1	1		獸之未加工工具
虫アメの指輪	アクセサリ	3		1		1	3		獸之工具
星の砂	アクセサリ	1		1		1	3		未解明之未加工工具（樹＆石）
ブルーチップ	アクセサリ	1		1		1	10		水之工具
護呪刀	アクセサリ	∞		0		0	-30	-1	據説鋼會妨礙靈氣之力量
ラストリーフ	アクセサリ	∞		1		5	20	2	樹之靈物，毒・一擊必殺無効
イターナルロック	アクセサリ	∞		1		5	20	2	石之靈物，催眠・石化無効
ノヴァ・ハート	アクセサリ	∞		1		5	20	2	炎之靈物，麻痺無効
ディープブルー	アクセサリ	∞		1		5	20	2	水之靈物，水耐性
ハルモニウム	アクセサリ	∞		1		5	20	2	音之靈物，音波耐性
トウテツパターン	アクセサリ	∞		1		5	20	2	獸之靈物，精神無効
キャッツアイ	アクセサリ	10		1		2	10	1	獸之工具，凝視耐性
パンフルート	アクセサリ	10		1		2	10	1	樹與音之工具
ビーストルーン	アクセサリ	10		1		2	10		獸之工具
石獣のタグ	アクセサリ	10		3		2	3		石與獸之工具
ブラックアイス	アクセサリ	∞		0		0			
死者の石	アクセサリ	∞		0		0			
スライムストーン	アクセサリ	∞		0		0			
ラヴォスリング	アクセサリ	∞		0		0			
ルートウォーター	アクセサリ	∞		0		0			
対必殺防具	アクセサリ	∞		0		0			
サソリの毒針	アクセサリ	13		1		2	3		水之工具
ホットストーン	アクセサリ	∞		1		3	10	1	炎之靈物
ブラッドスター	アクセサリ	∞		1		4	10	1	水與音之靈物，毒無効
木霊のグラール	アクセサリ	∞		1		4	10	2	樹之靈物，精神無効
湧水の宝珠	アクセサリ	∞		1		4	10	1	水之靈物，
ソウルクリスタル	アクセサリ	1		1		1	10	1	將一人完全回復
アニマ結晶体	アクセサリ	∞		1		5	30		將一人完全回復
戦場の風	アクセサリ	∞		0		0			
ポケットドラゴン	アクセサリ	∞		1		3	10	1	石之靈物
アンバーマリーチ	アクセサリ	∞		1		4	10	1	樹與獸之靈物
アンスリウム	アクセサリ	∞		1		4	10	1	炎之靈物
夢魔のメダリオン	アクセサリ	∞		1		4	10	1	獸之靈物，催眠無効
生命の木の種	アクセサリ	1		1		1	1	1	將一人完全回復
結界石	アクセサリ	1		0		3	1	1	將全體回復
樹海の地図	その他	∞							手繪之地圖
七星剣	剣	7	77				7		？？？
ガラティーン	剣	∞	10			5	3	1	
海賊のバンダナ	帽子	∞		3		2	5		催眠無効

追加資料 PART 3
SaGa Frontier II 之世界

《SaGa Frontier II》的故事雖然看起來是由一些斷斷續續的劇情串連起來，但實際上整個故事都是發生在一個有着完整設定的世界「辛特魯」上的。了解遊戲中的世界觀，將有助你發現更多遊戲中的樂趣。

SaGa Frontier II 世界之大陸



未開發地區 Unknown Land

位於北大陸邊沿的這個地區雖然似乎有着數條開拓村，但就沒有關於地名之類的記錄。唯一留在古文書上的，是1200年時發掘者的一族前往這裏找尋超靈殿，但就沒有關於當時的詳細資料，除了已開拓的土地較為翠綠外，這裏大部份仍是乾旱的荒地。

北大陸 Torionis

一般人也會將北大陸的下半部份和未開發地區視為兩個地方，但兩者其實在氣候上並沒有太大分別，蟲類的數目亦和未開發地區一樣異常地高於其他大陸。除了大陸南端的北閘市外，這裏只有少數居住區，大約只得數個零散的村落；其「睡眠病」的流行在歷史書上曾有過記錄，此外這裏亦有很多迷宮化的森林。

南大陸之砂漠 Grand Desert

一個及得上北大陸的乾旱地帶，然而其砂漠化比起山谷較多的北大陸進行得更快，似乎並非是適合居住的環境。位於大陸中心的霍基蘭市是當地居民的據點，但亦有不少旅客在登陸後未到達該處便因迷路而喪命，雖然據説在路旁的綠洲是不斷會有水湧出的……

娜國與鄰近各國 Na, Jade&Wide

鄰近海洋的南大陸東面擁有廣大的草原及河川，並發展成文化的中心地區。多年來成為傑斯達心腹的基雲就是出自這地區的伯爵家，而傑斯達年幼被放逐時亦曾定居在此。由於和偉斯蘭相距頗遠，因此人們對術法不太關心，民風亦和東大陸有一定的差異。

麥史曼地區 Merchmin

自古代帝國滅亡後，劃分為多個小國家的東大陸最北部地區就被人這樣稱呼着，在群雄割據之下，勢力得到平衡，文明亦有高度的發展，特別在術的使用上更遠超發源地偉斯蘭而被理論化、體系化，對社會的發展帶來了重大的幫助，而術力強大的貴族支配權則從未有所動搖。

無主大陸 Lordless Land

以漢廢墟為中心的阿拿斯河流域因為沒有領主而被人這樣的稱呼。自古代帝國滅亡以來，這裏被視為不潔之地為人們所避忌，當然亦只有很少人定居，因此亦沒有作為諸侯據點的價值。但對盜賊或罪犯這些流浪者來說，則是一個很好的藏身之所，至於地圖上的東西劃分其實並沒有太大的意義。

格蘭・泰尼 Grand Teille

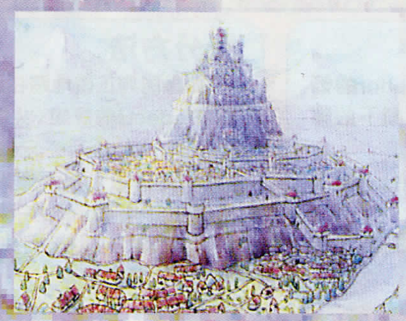
位於東大陸的中央，被樹海覆蓋着的地區，擁有劃分大陸南北的大峽谷格蘭谷，可以稱得上是東大陸的肚臍，雖然長時間是處於無政府狀態下，但在新漢建設後曾一度歸於傑斯達的支配下，當時也是發掘者相當活躍的一個地區。

偉斯蘭 Weissland

東大陸南端的寒冷地帶。術法的發源地，所有術法均是從這裏流傳出去；同時亦是民族大移動的出發點。在這裏的深處有着巨大的超靈殿，另外亦發掘出豐富的靈物，主要是用在保暖的用途上。這裏很少與外界交流，除了發掘者留下的旅行手記外，很少有關當時狀況的文獻，可說是和權力鬥爭無緣的一塊土地。

SaGa Frontier II 世界之城鎮

泰路姆 Thermes（テルム）



位於東大陸北方的費尼王國王都，是柏斯侯傑斯達8世獲得這周圍的土地及費尼島之後建立的王國。當時8世將流經費尼王國中心的莫特河流域的一座石山削去了上半部份，當那處建立了王城。以城為中心的城牆內部是術法使用者的鎮，而城牆外則是不能用術法的人所住的鎮。藉着莫特河帶來的肥沃土地及船舶的交易，令王國處於豐饒的狀態。

偉斯迪亞 Westia（ヴェスティア）



位於費尼王國南方無主大陸的西部，在流經村子旁邊的阿拿斯河上游，留有曾經盛極一時的古代帝國首都漢的遺跡。在帝國時代這裏雖然因為是漢的關口而繁榮起來，但現在不過是個經營漁業及農業的小村子。為了尋求沈睡在漢之廢墟的靈物，來自各地的發掘者都集合在這裏，令這裏成為了他們的活動據點。

納保倫 Laubholz（ラウプホルツ）



越過東大陸中央的樹海和格蘭谷險峻的峽谷後，便會來到被茂盛的森林所包圍着的納保倫公國。與森林一起生活的納保倫國民，術法的天份比其他人優秀，甚至相信會是辛特魯世界中首屈一指程度，至於鎮上的居民，則大部份都是既善良又親切的。

約迪 Jade（ヤーデ）



約迪是傑斯達13世被放逐而來到南大陸的娜國後，在13歲時被娜國瑞王所賜與的一塊名義上的領地，但實際上這裏應該算是約迪伯杜馬斯的領地，嚴格來說這裏應該只能夠稱得上做村子，然而傑斯達就是在這裏重遇對他帶來很大影響的斯路馬及莉絲玲，即使杜馬斯的兒子基雲也是在這裏認識傑斯達的。

華爾特 Wide（ワイド）



擁有由娜國的瑞王賜與的華爾特侯大屋，位於南大陸東面半島的位置。在近海那邊沿着平坦的高台建築了城牆，保護着內部的大屋及市鎮，是個典型的城塞都市，這裏鎮上的人都流傳着傑斯達13世是因蘇菲王妃的死而決定向父君傑斯達12世復仇。

霍基蘭 Vogelang（フォーゲラング）



這霍基蘭以及跟着介紹的北閘鎮，都是只有人們流傳的情報，正式的記錄並不算多。霍基蘭位於橫垮大陸西部的大砂漠東北方，是個建於大陸上最大的達西特湖湖面一個山丘上的鎮。在歷史書上記載着「我們所用的一般術在這地方發展，經過多個世代後傳遍了整個辛特魯世界」。

北閘鎮 North Gate（ノースゲート）



由於北大陸是個未開發的地方，只有很少人到過，所以幾乎沒有文獻留下，據估計這裏所居住的應該大部份都是北大陸的開拓者，但以環境來說始終比其他地方差得多，居民的數目亦不算多。

TO BE CONTINUE……

兩位生於同一年代的傳奇人物，其命運終於在歷史中交錯……

發行商：Konami　發售日：發售中
售價：5800日圓
PS/Act/對應震動手掣/對應專用控制器/MEM

鳴謝協力：Kotaro、大海〈HKDDR〉、比卡超、子濃
參考文獻：《Dance Dance Revolution Performance Guide》
Text：古拉拉_B
〈KolalaB@hotmail.com〉

DANCE DANCE REVOLUTION

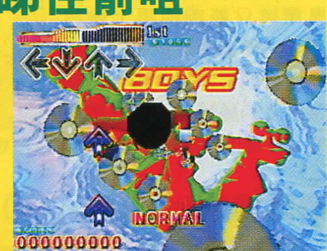
彈死！〈Dance〉彈死！〈Dance〉革命第一回！

前言

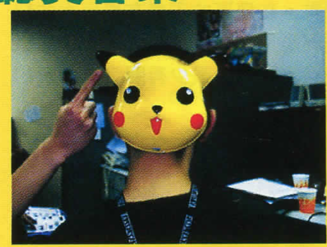
這個破天荒一改以往遊戲玩法的業務用遊戲，終於移植至Playstation之上。不論你是在遊戲中心的舞王，或者是在台下滿心衝動想上台一試的傍觀者，現在是一個好機會去一試在家中跳舞的滋味！

超簡單的遊戲玩法

睇住箭咀～



聽實音樂～



用腳踩落去～！



〈話雖如此，要「踩」擊時像跳舞的話，還請看看下文的攻略〉

Bemani系的遊戲規則：

1〉當符號〈在這裏是箭咀〉移動到指定位置〈Dance Dance Revolution的箭咀是由下向上昇的〉時就要按鍵〈如果用普通手制的話〉，否則請用閣下的腳踏在專用控制器的對應位置〈即是踏板「Foot Switch」〉

2〉按不對符號，能量計便會減少。如果能量完全減去，遊戲便會中止〈這和其他音樂遊戲有點兒不同的〉

3〉除了指定的符號〈箭咀〉外，亦可以在沒有符號的位置按鍵〈或踏腳〉，這是不會減少能量的。

計分方法

如果能夠正確地踏在適當的位置時，便可以拿到「Perfect」的評級〈以是每個箭咀計算，如果同時出現←↑的話亦只當一個〉。較次的分數有「Great」評級，這兩個評級如果連續出現的話，畫面便出現「Combo」字樣，分數亦會倍增。萬一出現「Good」、「Boo」或「Miss」的話，combo得分便會重新計算。

遊戲的兩個模式、三種難度、九種腳法 〈嘩！仲有無多D呀？〉

模式一「Arcade Mode」

這是完全移植自業務用版本的模式，共有三類不同難度的歌曲供選擇。另外，在這裏亦可以使用秘技來改變腳譜的難度。

模式二「Arrange Mode」

相信是針對一般業務用玩者「腳多多亂咁踩」的花式表演而設計的。基本上和「Arcade Mode」是一樣的。但是，如果在沒有箭咀提示的時候，踏腳或按鍵的話便會出現「Ooch!」，能量亦會減少〈豈不是要乖乖的扮木頭站在專用制中央！？〉

難度第一級「Easy」

顧名思義，這是較容易的一級，不論你如何過錯「出腳」的時間也不用怕，因為在這模式內遊戲是不會中止的〈在傍邊的喝采或者喝倒采也是〉。不過在這個模式中只能選擇「Normal」級的歌曲，除非……〈用秘技囉！〉

難度第二級「Noraml」

這是一個比較正常的模式，亦是供剛學會遊戲玩法的朋友挑戰的。正如前文所說，如果能量減完全減去時，歌曲便會中止〈電腦也會說出一些很難聽的話……〉歌曲選擇和「Easy」的是一樣的。每次也會跳三首歌，若在最後一首選擇「Trip Machine」，而在歌曲完結時能量計全滿的話，便可進入「Extra Stage」。

難度第三級「Hard」

這裏的歌的難度明顯地較之前提及的高，腳譜〈不是毛〉的「濃密度」亦提高了。同樣在這個模式中，每次也是跳三首歌，若在最後一首選擇「Trip Machine」或者「PARANOiA」，而在歌曲完結時能量計全滿的話，便可進入「Extra Stage」。

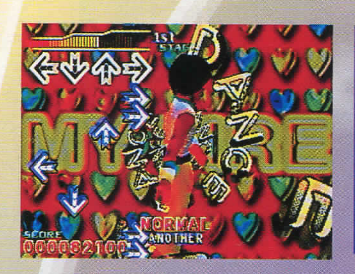
玩到腳軟呀～九種咁多！

九種不同的「腳法」，其實是由Mirror、Double、Another和Maniac四個不同的模式組合出來的，主要是針對一些八爪魚托世的玩者而設的特別模式。輸入秘技之後便可以改變腳譜的排列及難度。

腳譜解說

名稱	內容
Mirror	箭咀會作180度改變，即是↑變成↓，←變成→，適用於背向機體，面向觀眾表演用〈當然要記得箭咀的排列啦！〉
Double	一人分飾兩個，兩腳分踏八鍵，絕對是考驗技術、體力及勇氣的模式。PS版的Double Mode中只可跳一首歌，而業務用版本中，如果一次投入兩份錢的話便可以選三首歌。





Another	本來是 Normal 的 Extra Stage，但用了秘技後便可自由選擇，難度高。〈選曲時腳板亦會變成紅色〉
Maniac	遊戲中最難的腳譜，8 分音符的出現率異常之高，玩完三首歌之後隨時要「抖」一至兩個小時。如果取得 Maniac 版歌曲的全 Combo〈即是歌曲中沒有出現 Good 或者 Boo 等等〉，得分最少可達千萬〈甚至達億位數字〉。



令特別版腳譜出現的方法

1〉首先在選擇模式畫面按踏板的↑
2〉在Secert Mode畫面中輸入下列指令：

Another Mode 在選擇模式時，按↑↑↓↓↑↑↓↓+圓圈制
Maniac Mode 在選擇模式時，按←→←→←→←→+圓圈制
Double Play Mode 在選擇模式時，按↑↑↓↓←→←→+圓圈制
Mirror mode 在選擇模式時，按←→←→←→←→+圓圈制

〈註：所有箭咀都是指踏板上的箭咀，或者普通手掣的十字鍵〉

3〉成功輸入指令後畫面便會出現黃、紅和綠色的腳板。



玩 DDR 的一些事前準備

《Dance Dance Revolution》和以前的遊戲比較，不論玩法、感覺都有很大的分別，以下就是供各位初玩者參考一些資料：

■束馬尾會是一個不錯的選擇。

頭

如果頭髮長的話，最好是戴一頂帽子；如果是女孩子的話可以用頭巾或者將頭髮束起。因為在跳舞時頭髮可能會造成一些滋擾〈編按：真的嗎？……〉而且看起來也不太美觀呢。

眼

如果是面向電視〈或者在遊戲機中心面向遊戲機也好〉，當然注意的就是向上升的箭咀了。如果是喜歡「背機」來玩的朋友，留意的應該是你「面前」的觀眾，而不是腳下的箭咀呢〈這樣就更像表演了〉。

口

基本上這個遊戲和咀是沒太大關係的，不過某些歌曲的詞都是很易上口的，有時候一邊跳一邊唱也可以的。

手

和口一樣大約在遊戲中是不常用到的器官，不過某些情況也有例外的。例如在「Little Bitch」中，唱出「One！ Two！」時，伸出食指向四週指兩次〈或者傍觀的觀眾〉。如果想「表演」的效果更明顯，可選擇一些小道具〈留意在跳舞時揮動可能會造成傷害哩〉。通常初玩者都會因為緊張而令到手部經常處於「硬直」的狀態；最常見的就是好像拿着手鎗一樣，初玩的時候應保持輕鬆的心情，那就可以避免了〈也會玩得開心一點〉。另外，香港有些「舞者」在轉圈時也會用手的〈例如在圈的最後一下用手按地〉，甚至倒立……

■喂！老兄，唔好扮嘢喇！未插電製喎！



心

老實說喜歡玩這遊戲〈或者是Konami旗下的音樂遊戲〉的朋友，多少都會有一點表演慾，這是正常的。但是，請不要過份自滿於自創的一招半式的花式之上、過份炫耀自己的本事、利用這遊戲來泡妞〈多數發生於遊戲機中心，男生會向玩這遊戲的女生搭訕〉或者執着於分數的高低，記着這只是遊戲啊。帶着輕鬆的心情去玩，《DDR》會是一個很好的減壓工具哩！

身

遊戲本身是模擬跳舞的，所以應該盡情放鬆身體，不要像一個機械人般站在控制器上〈或者舞台上〉，但是也要小心不要弄傷〈例如強行做出一些高難度動作〉。如果你覺得自己的汗比較多的話，應準備一條毛巾在跳舞之後將汗拭去，否則就很易冷病了。





■有「親密朋友」遞上毛巾的拭汗的話就更好了……

腳

說這是跳舞遊戲，當然是要用腳啦！如果是玩家用版的話，就不要穿鞋子了，因為這樣做很易弄壞專用控制器的〈如果你用普通的控制器就例外〉。在遊戲機中心玩〈或者堅持要穿鞋子玩的時候〉，應穿一對自己覺得舒服的鞋，最好就是運動鞋了。另外，所褲的選擇也很重要，應穿一些較鬆的褲，可避免因為褲子太緊而發生意外。女孩子穿裙玩《DDR》的時候也要小心一點啊〈在這裏不便說，總之要小心……〉

腳技簡介

這個遊戲如果要玩得投入、成績突出〈不論是鬥花式或是鬥分數也好〉的話，留意自己腳步是很重要的。以下介紹的是三種常見的踏腳法則，看看你是屬於那一類吧。

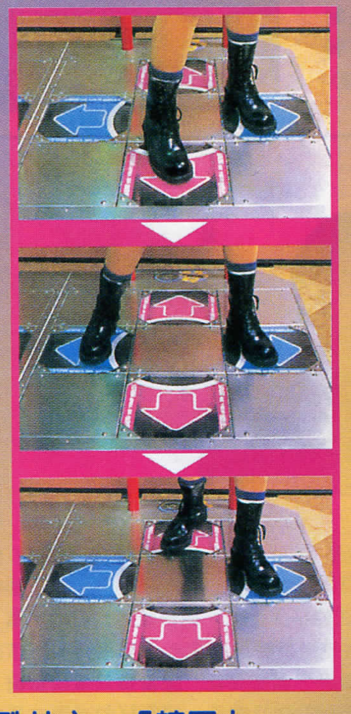
踏步法1：「關東步」

因為這種步法，多數是日本關東地區的人使用，故得此名。這種步法的特點是只用自己擅長的腳，而另一隻就只留在踏版的其他箭咀上。如下圖：

因為這人擅用右腳，所以左腳只留在「←」，→↓↑三個就交由右腳負責。

優點：體力消耗度低，準確度高。

缺點：舞姿優美程度不及其餘兩種，而且會造成「擅長腳」的疲勞。



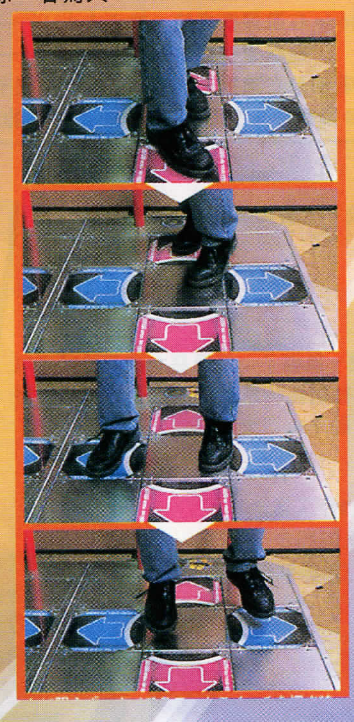
踏步法2：「關西步」

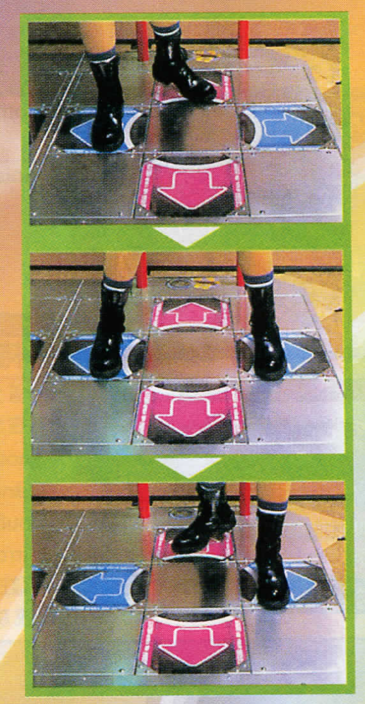
同樣因為多數日本關西地區的舞者會用這種步法，故得此名。這種步法的特點是永遠會有一隻腳留在地台的中央部份，如下圖：

無論是踏那一方的踏板，總會有一隻腳留在中央部份。

優點：經常用小跳躍，有利於數拍子，取得Perfect的機會亦會提高。

缺點：因為會不斷跳躍，所以體力消耗較其餘二者為大。





踏步法3：「自由步」

這種步法毫無規律可言，純粹隨心所欲自由地踏步，嚴格來說可以形容為「關東步的進化」，重心腳會不停轉換。例如：踏←↓→↓←的時候，先由左腳踏←，之後用右腳踏↓和→，再改用左腳來踏↓和←。

優點：因為重心腳經常轉換，所以玩起來雙腳的使用平均，不致於太過疲勞，而且看起來亦較像跳舞。

缺點：移動幅度較大，遇上速度高的箭咀或者三連8分音就可能應接不下。

除了上述的步法之外，還有很多不同的步法，例如「站在舞台的左下方，只用右腳來踏」等等。你試可以在家中自創出獨一無二的舞步啊。

特殊技之一「轉圈」

這是一個頗難掌握的技倆，初學者往往會因為短時間看不到畫面而緊張。其實這種技術最重要的是先要了解腳譜〈箭咀的排列〉，然後就是音樂的節奏。轉圈基本的有兩種：

順轉　用一隻腳作軸，以較靈活的另一隻腳，一下一下的按在踏板上。多數使用這種轉圈法時，目光都會集中在地板而非身後的觀眾。

優點：適合初學者使用

缺點：加重「擅長腳」的負擔，不美觀

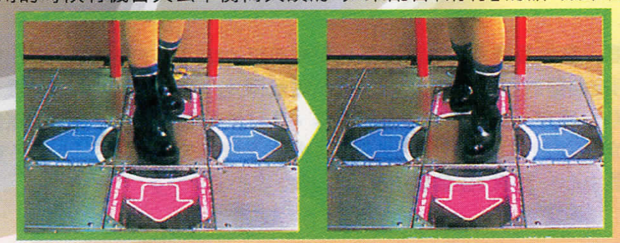
逆轉　兩隻腳交替使用，身體會感到一點點離心力。

優點：較「順轉」好看

缺點：多次使用的話就會感到暈眩

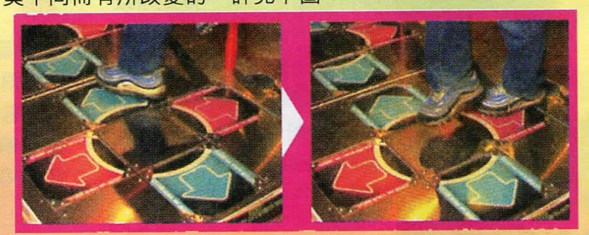
特殊技之二「換腳」

遇上一些連續相同箭咀的時候〈例如Butterfly Normal裏面第13節的↑↑↑〉，雙腳交替踏在↑的位置，為之換腳。這技倆對於一些初學者來說可能是太難，使用的時候有機會失去平衡而失誤的。如果配合「滑行」的話，效果會更好。



特殊技之三「滑行」

滑行顧名意義，就是用一隻腳滑過兩個箭咀，是一個極難掌握的特殊技，在箭咀連接「←、↓」或「→、↓」，及箭咀相對「↑、↓」或「←、→」時使用。滑行的速度要因應歌曲的節奏不同而有所改變的。詳見下圖：



Normal 歌曲攻略篇

Have you ever been mellow

~ By The Olivia Project

歌曲簡介：這是一首在七十年代，由 Olivia Newton John 主唱的歌，1975更是全美第一的大熱。節奏輕快、優雅，是初學者必定會玩的歌曲。這首歌全部都是4分音符〈即是在重拍位置才會出現的符號〉，不難應付。

Bpm：126

Normal

注意點〈1〉

在第23節開始，會有連續的↑↓，沒信心的話可以將雙腳放在↑↓的位置來踏，否則就只需用一隻腳去踏就可以了。

注意點〈2〉

在第28和36結末段會各一個轉身的位置，是練習轉身的好機會。右腳→，左腳↑，右腳←，左腳↓



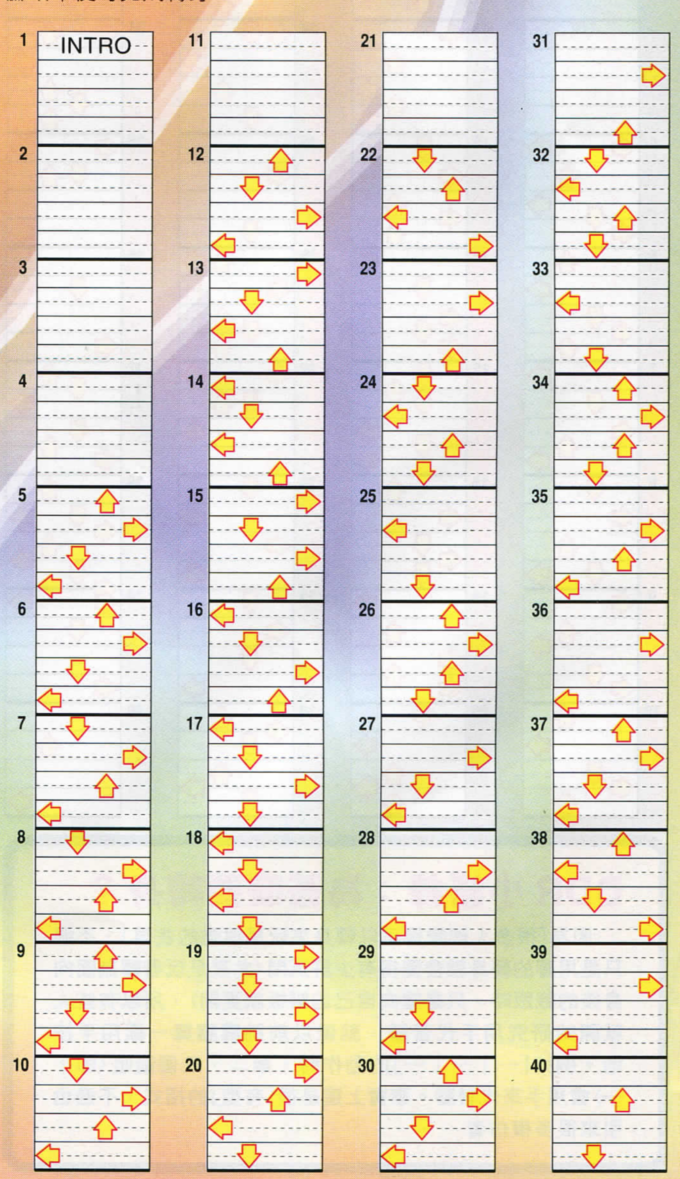
Another

注意點〈1〉

和Normal版比較的確是複雜了，不過只需細心留意便可發現，全首歌有80%的時間是可以轉身的〈小心頭暈〉。最好還是能夠記下節奏，否則很便會Miss。

注意點〈2〉

第24至27節看似不太特別，其實也是可以練習轉身。學會這種轉身在以後的歌曲也可以大派用場。先用右腳踏↑，再用左腳踏↓，之後將右腳移到←〈這時就是背向畫面的〉，之後用左腳踏↑，最後用右腳踏↓便可完成轉身。



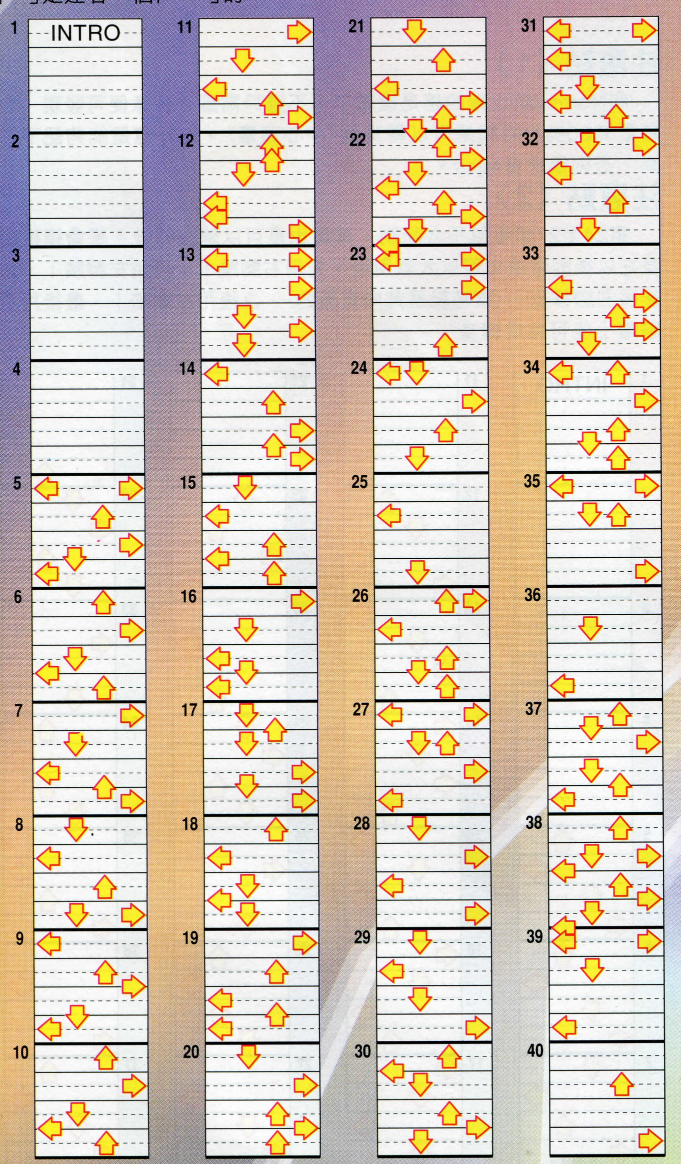
Maniac

注意點〈1〉

Maniac是遊戲中最難的腳譜，就連這首歌亦難以倖免，玩的時候要留意8分音的出現。在開始的5節〈7至11〉的規律是「兩個4分音→三個8分音」的，如果使用轉身的話，速度就要加快一點。

注意點〈2〉

第22和38節有兩個「急圈」〈四拍內要轉兩個圈〉，還要留意最後的「←」是連着一個「←→」的。



That's the way (I like it)

~ By KC & The Sunshine Band

歌曲簡介：這首歌曾在1975年11月取得兩次全美第一的記錄，當時還未有I like it的副題，這亦是全遊戲中最「慢」的一首歌，亦因為這樣很多時會出現Good的情況。歌曲帶點Funky的味道，玩的時候可以在唱出「呀下！呀下！」時揮動雙手，會更「有型」的。

Bpm：110

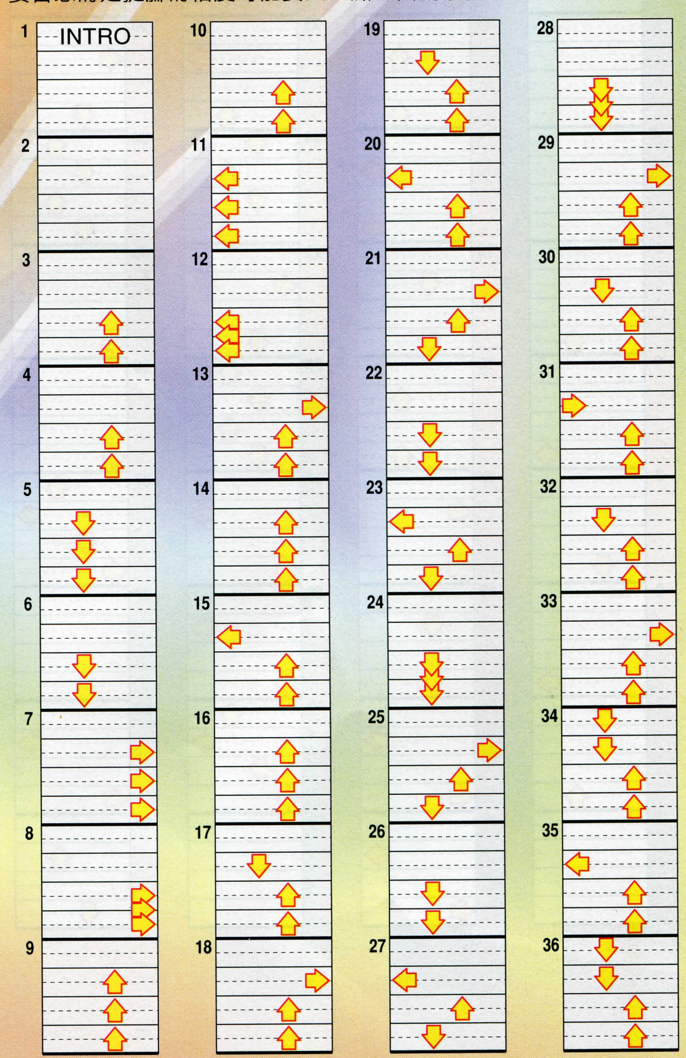
Normal

注意點〈1〉

玩這首歌時，可能大家是第一次遇上8分音的，如果使用專用掣的話，建議用換腳的方法去踏那第8節和12節的三個8分音，這是因為專用掣的敏感度不太高。換了是業務用版本的話就可以只用一隻腳來應付了。

注意點〈2〉

這首歌是練習「換腳」的好機會，大部份時候也可以使用這技倆，要留意的是提腳的幅度可能要大一點，因為歌曲較慢。



DDR 小語錄：為甚麼要轉身？

因為「很多人都覺得可以轉身來玩是很強的表現」，不過只是用腳的轉身就會覺得有少許沉悶〈尤其是玩者轉為面向身後的觀眾時，只是望向自己的腳板就更悶〉，所以有些人就開始研究用手代替腳，就像以前跳霹靂舞一樣用手按地。例如「←↑→↓←」的動作時，第二、三個箭咀〈即↑→〉會用手來代替腳。事實上這是很「有型」的招式，不過也引來很多模仿者……

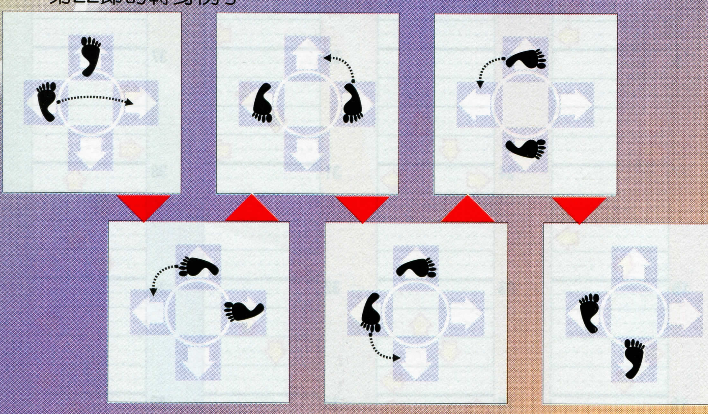
Another

注意點〈1〉

箭咀雖然多了，但是最大的敵人還是音樂的節奏，使用自由步或者關東步的玩者會比較有利。

注意點〈2〉

第22節的轉身例子：



除此之外，因為這首歌的節奏慢，所以在換腳時也可以加上轉身哩！

DDR小語錄：香港常用字〈DDR編〉

我的火——My Fire的中文名；180——PARANOiA的別名；1DDR——玩DDR玩者的另一種錢幣單位〈相等於十元港幣〉，例：「一個老麥餐2DDR有找啦！」

Maniac

注意點〈1〉

第五節的踏法：「↑右腳、←左腳、↓右腳、↑左腳、←右腳、↓左腳」，之後第六節開始時的「←↑」就由左腳負責←，右腳負責↑。到第七節時的處理方法大致相同，只是腳的位置調換了。

注意點〈2〉

第9節的五連8分音的處理方法，例：

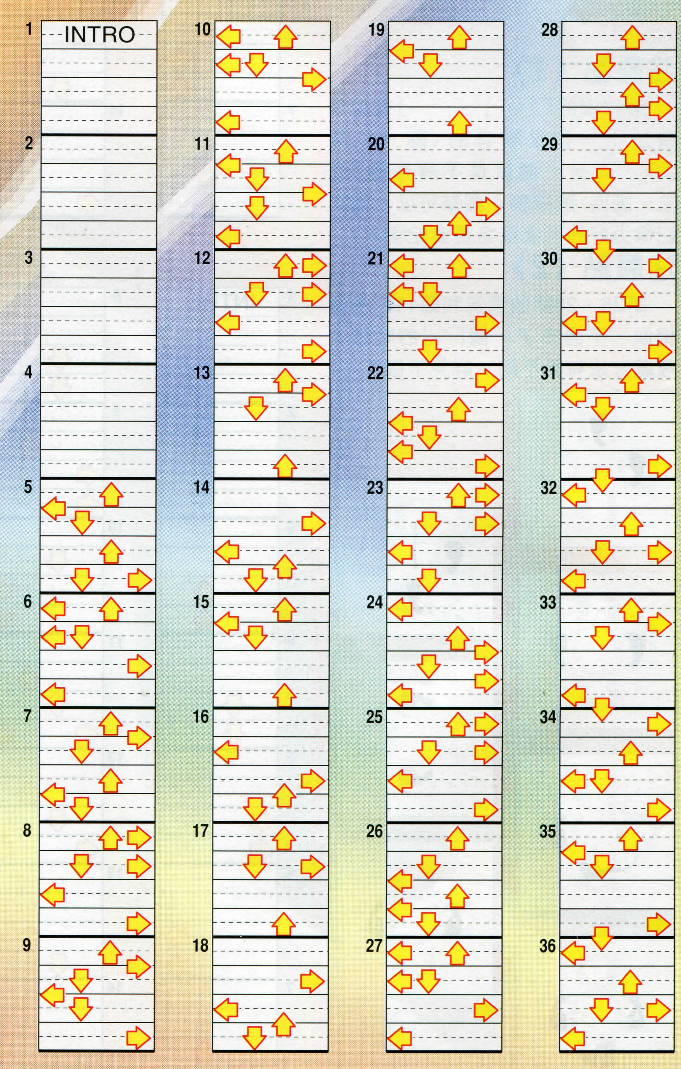
↑左腳、→右腳、↓左腳、←右腳、↓左腳

第26節的五連8分音的處理方法，例：

↑左腳、→右腳、↓左腳、←右腳、↓左腳

注意點〈3〉

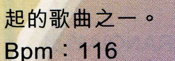
第22和24節出現的五連8分音，最後的不是←和→同時出現的。



Kung Fu Fighting

歌曲簡介：著名的的士高音樂，在近期的雜錦碟中仍然可以看到她的蹤影。曾在1974躍登全世界第一，達到1000萬隻的銷量。當時的外國樂評稱之為「龍的號吼」。在1998年全英國流行榜中亦獲得第8名的位置。中國味內加入一些說唱〈Rap〉，令它再度成為的士高內每晚都響起的歌曲之一。

Bpm：116



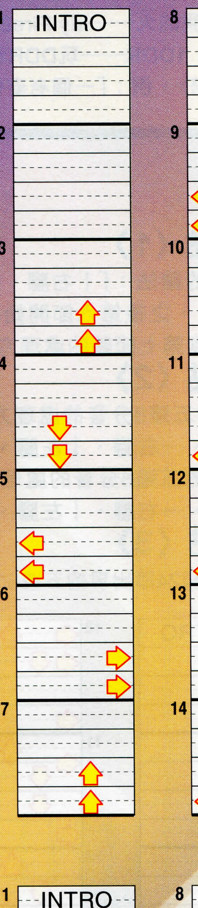
Normal

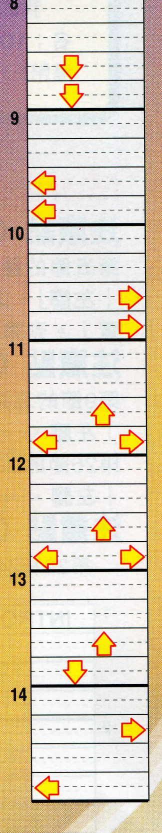
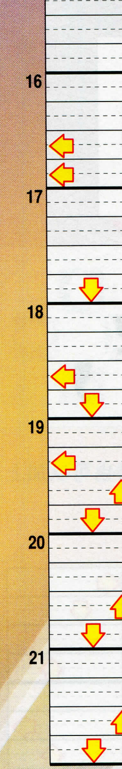
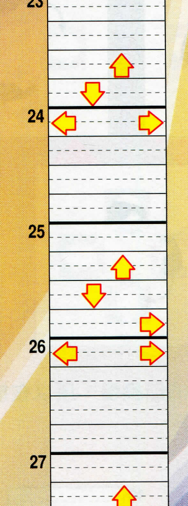
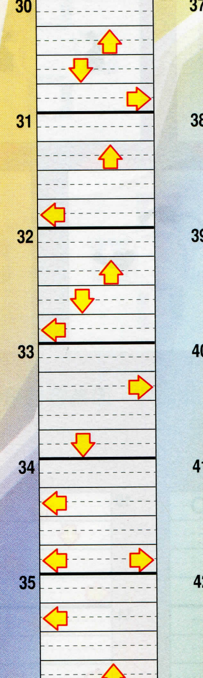
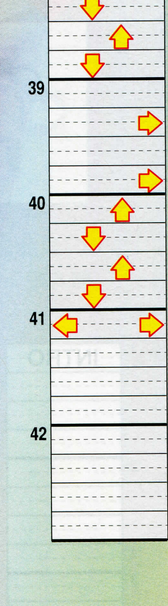
注意點〈1〉

非常簡單的版本，但是亦不乏玩花式的地方。要留意的是←→同踏的時候，可以跟着背景音樂一起叫的呢。

注意點〈2〉

第23節的轉身，例：「先用左腳踏↑，再用由右腳負責↓，之後180度轉身踏←→〈背向畫面〉」如果可以的話，踏←→之前還可以加入一個高速轉身。



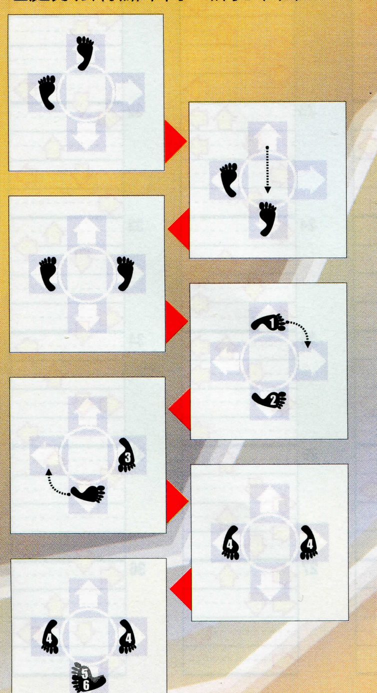
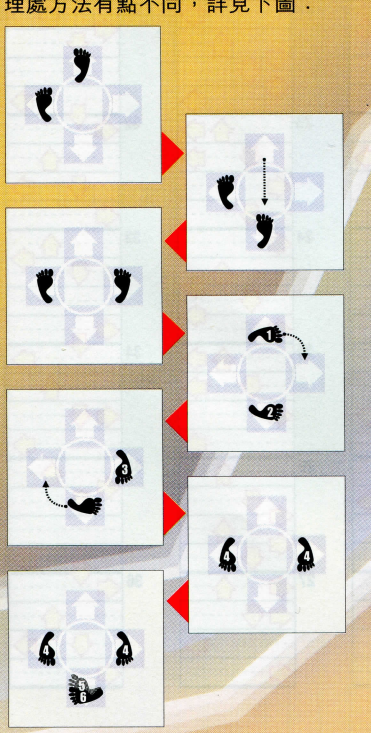
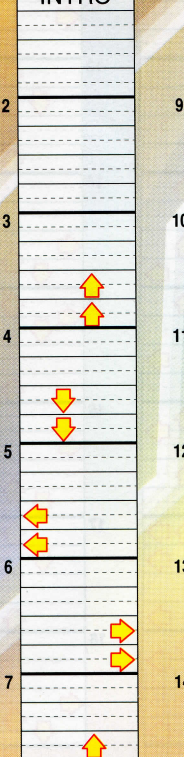
Hard

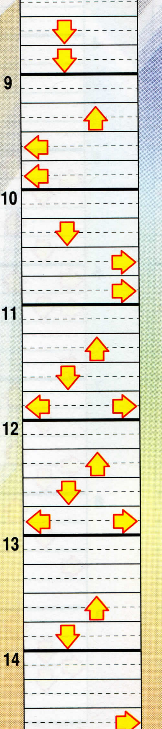
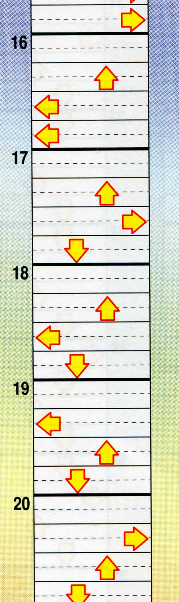
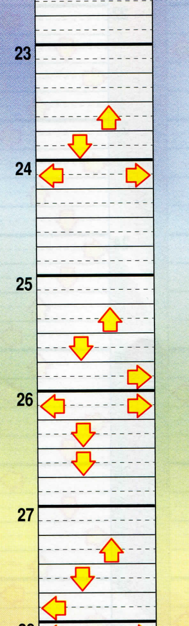
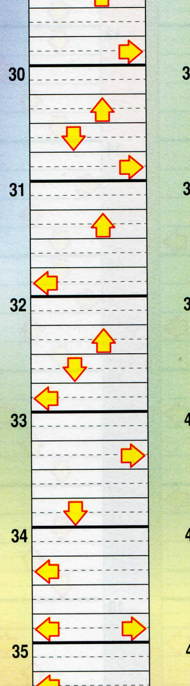
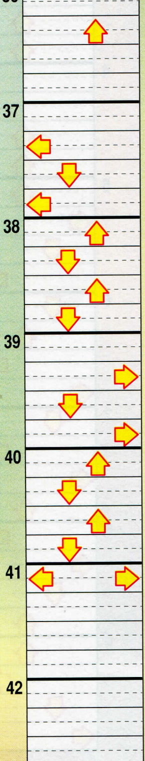
注意點〈1〉

第11節的「↑、↓、←→」有兩個踏法：一個是轉身的〈圖一、圖二〉，而另一個就是不轉身的〈圖三、圖四〉選擇哪一個都可以，如果記憶力好的玩者很易便會記得。

注意點〈2〉

第25、26節的情況和第11節的很相似，不過多了一個「—」的時候，理處方法有點不同，詳見下圖：

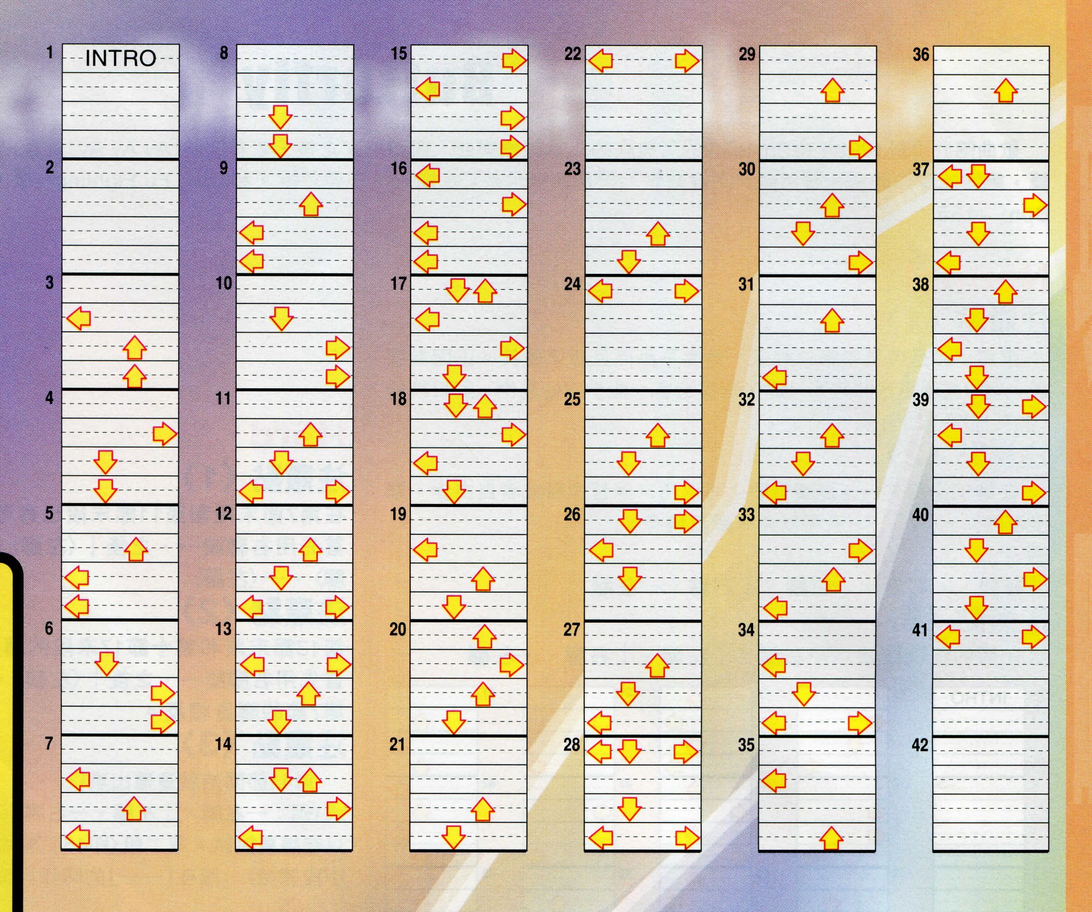
Another

注意點〈1〉

第11和12節的轉身，可以參考Normal版的方法，不過↑和↓都是要由同一腳負責，否則可能出現混亂。

注意點〈2〉

「↑↓」同踏之後，雙腳不要回到中間的位置〈這是關西步的做法〉，因為之後要踏←〈或者→〉的，只需將其中一隻腳移過去便可以。



DDR小語錄：地獄式體力大挑戰——「TMP」

全名Twin Mix Play，由一個人玩兩人份的couple play，例如「Butterfly」、「Have you ever been mellow」便可以試試這玩意，但是體力消耗十分大，而且經常要張開雙腿來踏1P的←和2P的→〈痛〉。

Maniac

注意點〈1〉

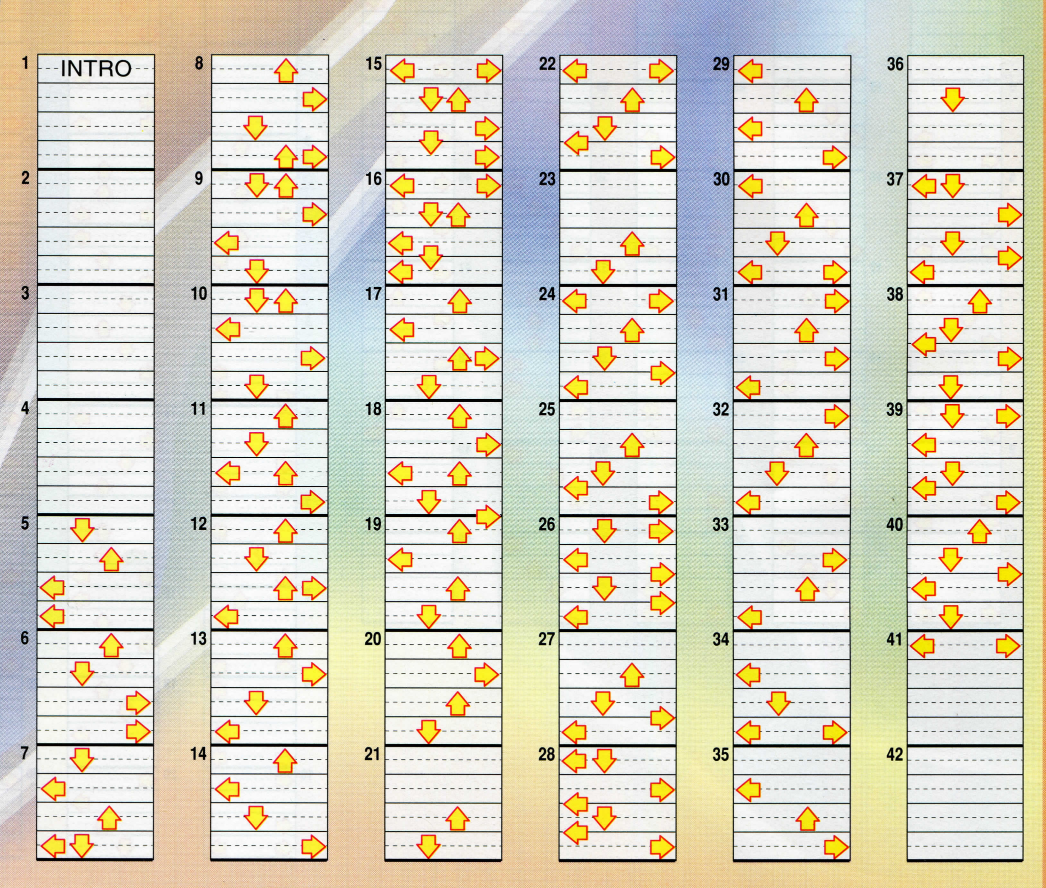
由開始至第14節為止，是沒有8分音箭咀的，反而90度踏〈←↑和↓→〉就有不少，是時候適應一下了。

注意點〈2〉

留意第15節出現的8分音，因為之前出現過↑↓同踏，所以記得不要回中，否則會趕不上的。

注意點〈3〉

第18節的8分音踏法，例：照常踏在90度踏〈←↑〉，之後用左腳踏↓，右腳踏→，然後像平時走路一樣的將左腳提到↑。



Butterfly

歌曲簡介：於1998年由Smile.dk的所發表的一首輕快樂曲，聽過一次之後，歌裏面的「Ay Ay Ay」聲音，感覺就像一個活潑的女孩子在起舞，絕對能令你難忘。雖然聽起來很輕鬆，但是速度也有135 Bpm，不容忽視。和Kung Fu Fighting一樣，共有四個不同版本的腳譜。
Bpm：135

Normal

注意點〈1〉

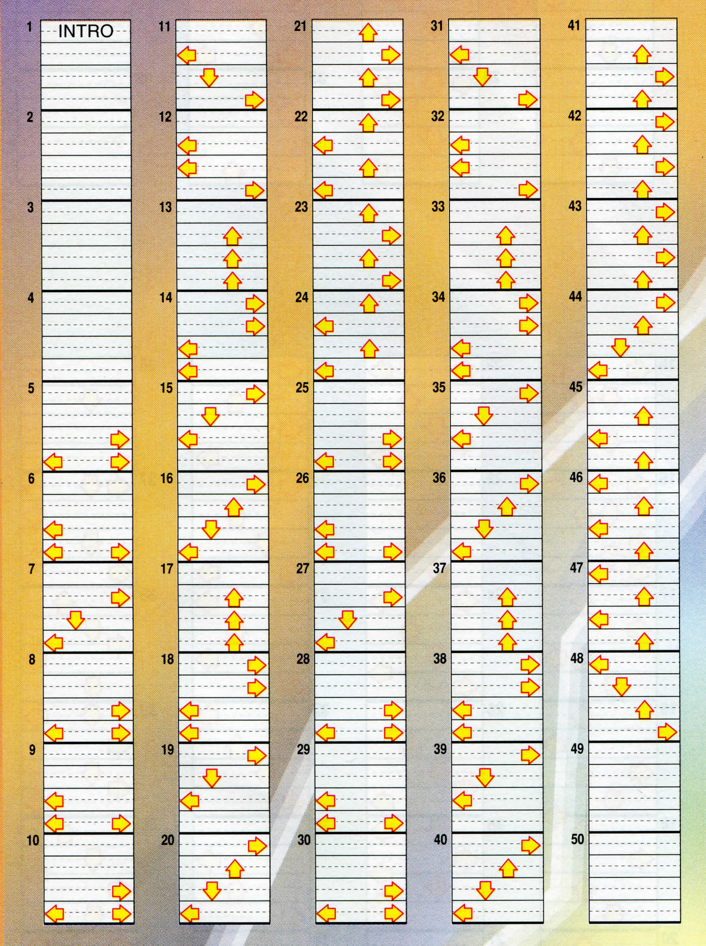
這可以說是遊戲中第二熱歌，難度不高而且旋律優美。正因為這樣，玩起來就更應該輕鬆一點，習慣造多一些手部的動作，對日後的「表演」很有幫助。

注意點〈2〉

在第13節會有一些連續符號，可以用來練習換腳或者自由步。緊接着的「→、↓、←」就可以用來練習轉身。
例：
←左腳、←右腳、→左腳、↓右腳、←左腳

注意點〈3〉

第16節的符號踏法：→右腳、↑左腳、↓右腳、←左腳



Hard

注意點〈1〉

在第7節末段和第11節末段也有可以轉身的位置：
首先用右腳踏→，之後↓〈左腳〉、←〈右腳〉、↑〈左腳〉、→〈右腳〉、←〈左腳〉

注意點〈2〉

第13節末段和第十節17末段的轉身方法：
首先用右腳踏→，之後↑〈左腳〉、←〈右腳〉、↓〈左腳〉，剛好和第7節的轉身相反。

注意點〈3〉

第41節開始就重覆出現「←、↓、→」，初玩者可以試用走路的方式〈例：←右腳、↓左腳、→右腳，如圖〉。想熟習「滑行」的玩者就可以在這裏試試。第二段〈即45節開始〉的結尾可以作一個轉身〈由47節中段開始〉，踏在「←→」的時候再造一個勝利姿勢，噢～酷斃了！

Another

注意點〈1〉

整體上和Hard版很相似，只是在某幾個地方加添了箭咀而已。在初段的「←→」和「↑↓」時可以將身體轉動〈改變面對的方向〉，例如：↑↓〈面向畫面〉、←→〈面向左或右〉、↑↓〈背向畫面，注意↓是額外加上去的〉。

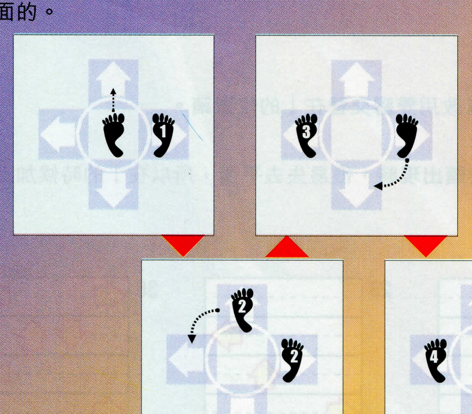
注意點〈2〉

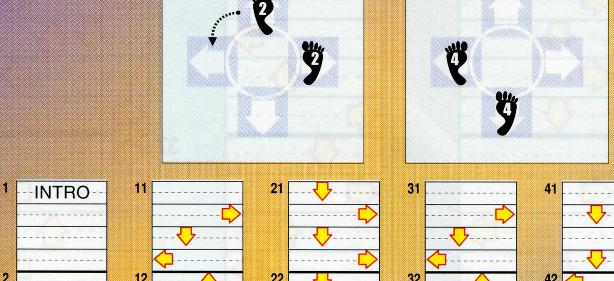
第7、8節的轉身方法和Hard版相同，至於第13節的轉身就有點改變，詳見下圖：

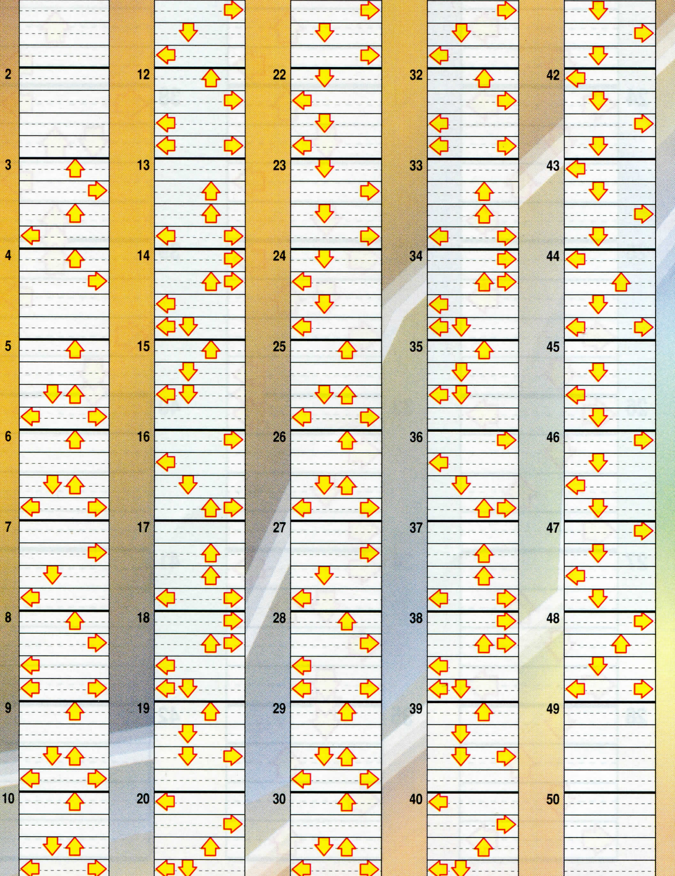
注意點〈3〉

第36、40節的基本處理方法，詳見下圖：

如果將第二步改成右腳，便可以轉身了，不過記着完成時是背向畫面的。



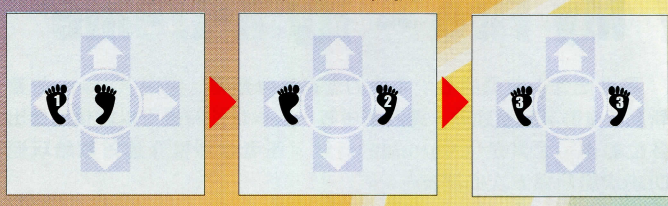




Maniac

注意點〈1〉

第12節末段的8分音解決方法，先用左腳踏←，腳要留在←，然後用右腳踏→，最後輕輕跳起再踏←→同按。

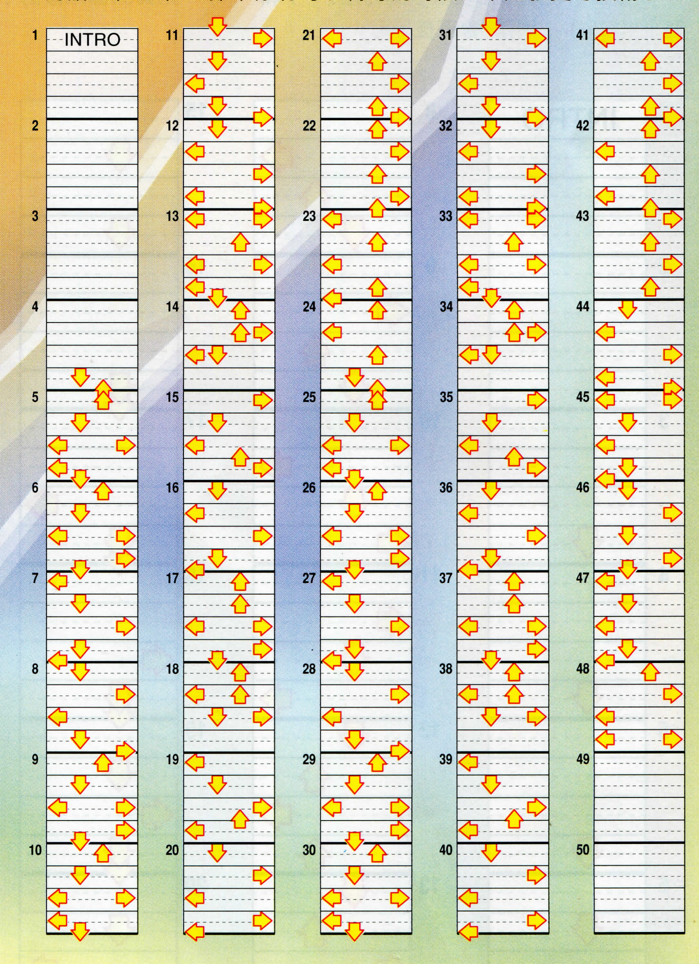


注意點〈2〉

第14節和第34節的「↑→」和「←↓」，踏了「↑→」之後，保持原狀跳到後面的「↑→」便可。在第18節及第38節的情況是一樣的，只是方向改變了少許。

注意點〈3〉

雖然和其他版本比較，很多可以轉身的位置都改變了，但細心留意的話，在15和19節中亦有可以轉身的時候，不過就更考技術了。





My Fire ~ by X-treme

歌曲簡介：典型的七十年代的士高音樂類型，經過 X-treme的重新混音後節奏感更強勁。速度屬中等，所以玩的時候可以盡情地做出各位動作，尤其是玩Normal的時候。筆者強烈推介這首歌給玩過DDR次數超過五次的朋友。
Bpm：130

DDR小語錄：
DDR的三個「咩」

咩力：其實是Maniac的誤讀而成，不過現在都是「舞」林中的挑戰目標。

咩驢：即是「Have you ever been mellow」的「Mellow」，雖然歌曲難度不高，但是很多時都會出現「Good」……

咩事：Arrange Mode中，當誤踏時出現「Ooch！」，很多人都會說的一句話。〈笑〉

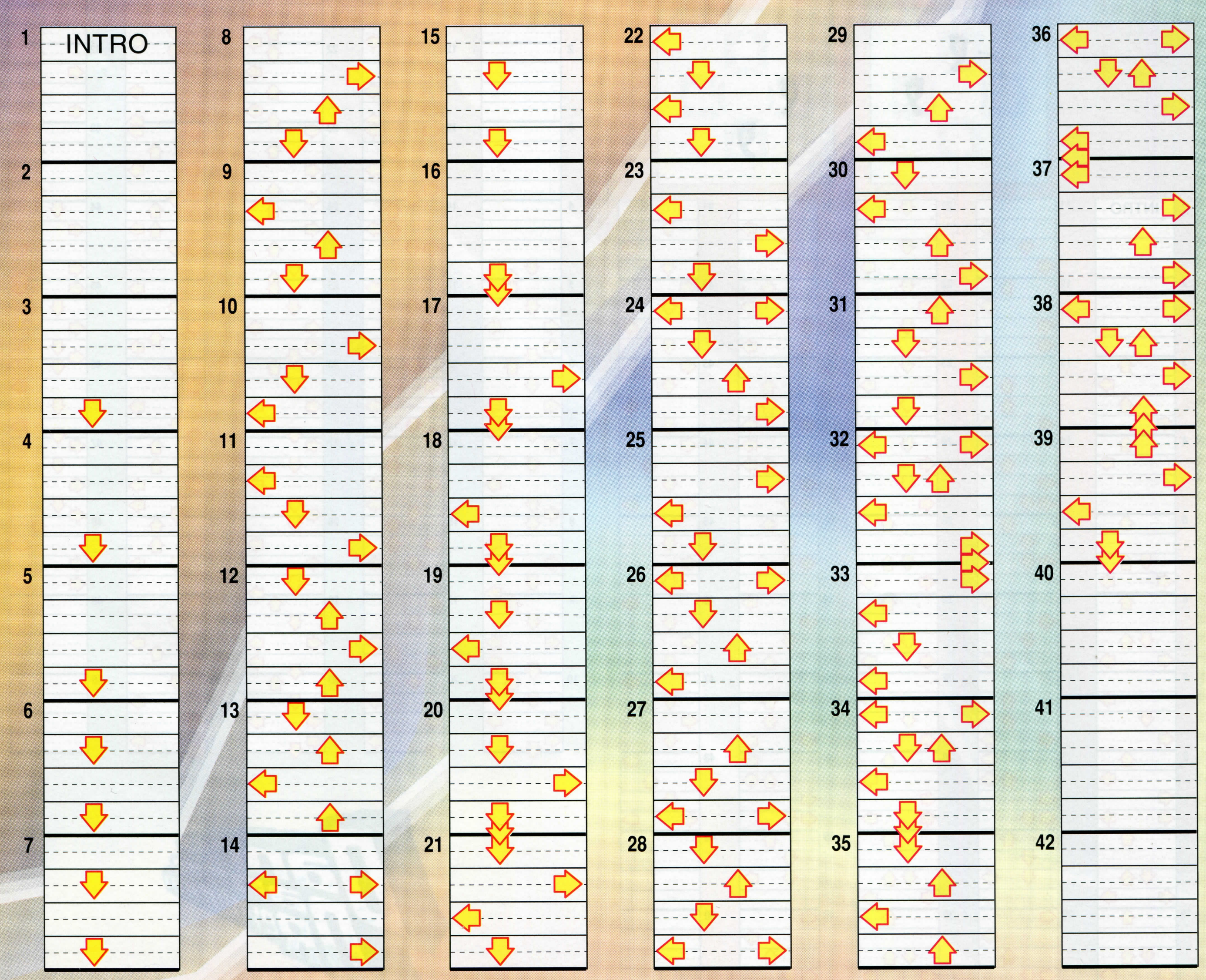
Normal

注意點〈1〉

留意16節末段開始的連打，採用自由步的方式會較易。如果仍然沒有信心的話，可以改用雙腳交替在↓的位置踏。

注意點〈2〉

在歌曲的後半會出現很多同時踏〈↑↓和←→〉，尤其31節末段的↓，之後接着的同時踏出現時，很易失去平衡，所以在↓的時候加上一個↑〈變成↑↓同踏〉會更佳。



Another

注意點〈1〉

細心留意的話，便會發現第16至21節是可以轉圈的，由19節開始就剛好相反。

注意點〈2〉

第24至30節的轉圈例：

1〉同時踏
2〉同時踏，並將身體轉向左
3〉背向畫面，用右腳踏←
4〉左腳踏↓，右腳踏←，將左腳提至→
5〉同時踏
6〉將身體向自己的左手邊轉90度，同時踏
7〉用左腳踏←，右腳踏接着的三連分8音↓便完成



注意點〈3〉

第31節的另類轉圈方法〈需要小許跳躍〉：

1）用左腳踏←及右腳踏↓（同時）
2）右腳踏→及左腳踏↓（身體內右９０度轉）
3）左腳踏←（身體再向右９０度轉）

INTRO

Maniac

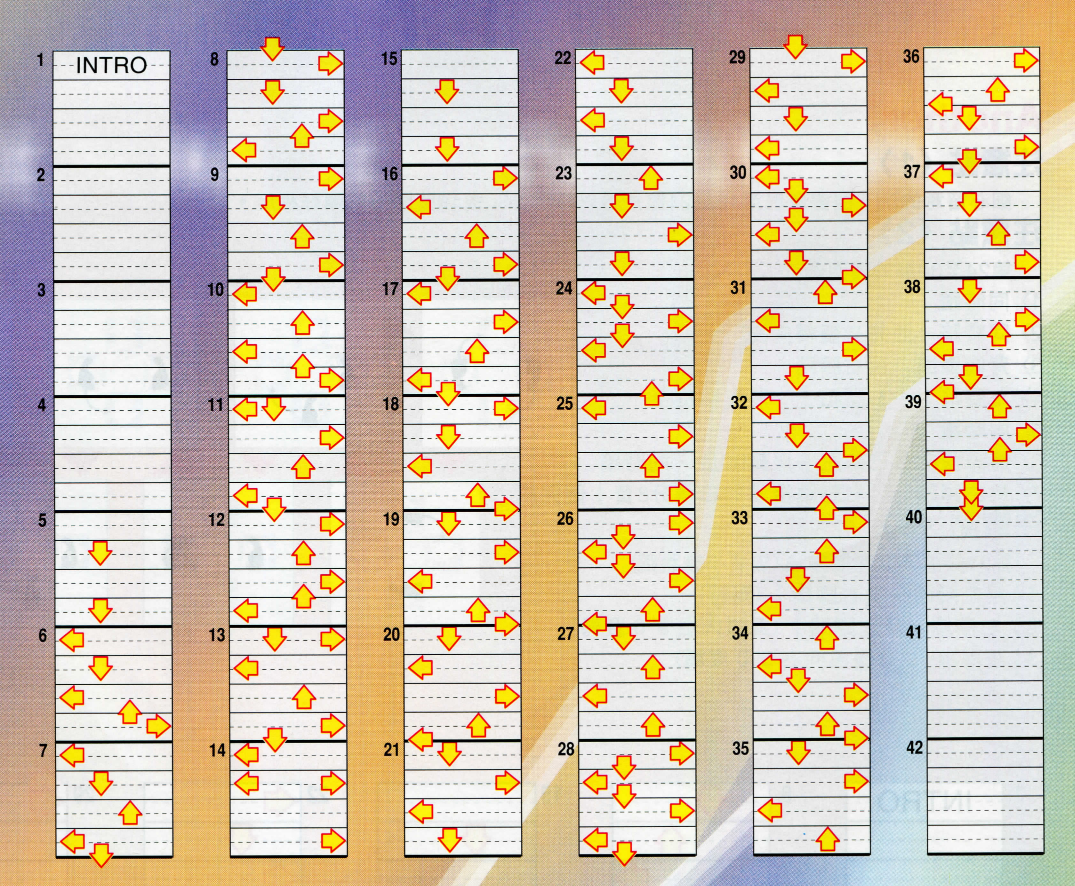
注意點〈1〉

初段的三連8分音其實都可以轉圈理處的，但要留意第11節是「←↓」而不是「↓」，及第十四節時出現的同時踏〈←→〉。

注意點〈2〉

第24、26、28和30節的五連8分音的解決方法：

先由右腳踏←，之後由左腳踏↓，再提右腳到→〈就像走路一樣〉，然後用左腳再踏↓。最後提右腳到←便完成。其他節數的處理方法是一樣的，只是開始時的位置有點不同，大家亦可以按照自己的「擅長腳」不同而改變踏步。



Make a Jam! ~by U1

歌曲簡介：Konami為Playstation版製作的原創歌曲，充滿Reggae味道，在末段還有Konami的招牌「開機音樂」，的確很有趣。歌曲的速度不高，但是難度有如That's the way一樣，要十分集中去玩才不會出現Good。只需要完成Normal Mode 1 0 次便會出現 。

Normal

注意點〈1〉

第7、8節的三連8分音會是其中一個難關，因為歌曲的節奏較慢，所以很容易在第一「腳」時出現Miss，之後連接的兩個箭咀也可能失誤。

注意點〈2〉

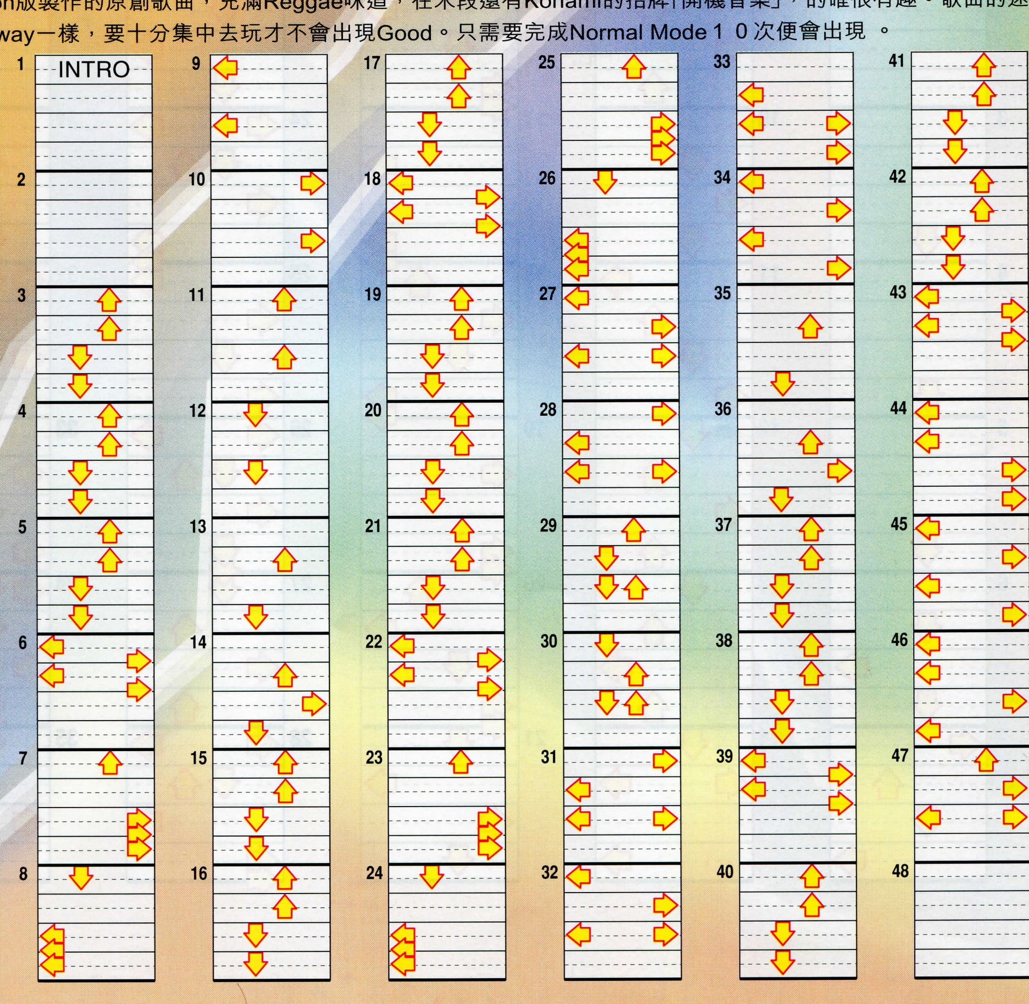
第18節的←→是四連8分音，不是同按，要留意。跳這幾步時，雙腳分別放在←和→便會較易Perfect。

注意點〈3〉

第26節的三連8分音〈←〉之後還有一個←，只需留意便不會出錯。

注意點〈4〉

經常出現的「↑ ↑」和「↓ ↓」〈4分音〉，是練習換腳的位置，亦可以考慮加入轉身。



Another

注意點〈1〉

不要勉強用一雙腳去處理開始時出現的三連8分音〈↓↓←或↓↓→〉。可以參考以下的步法；

1）右腳踏↑，左腳踏→（同時）
2）右腳踏↓
3）左腳踏←

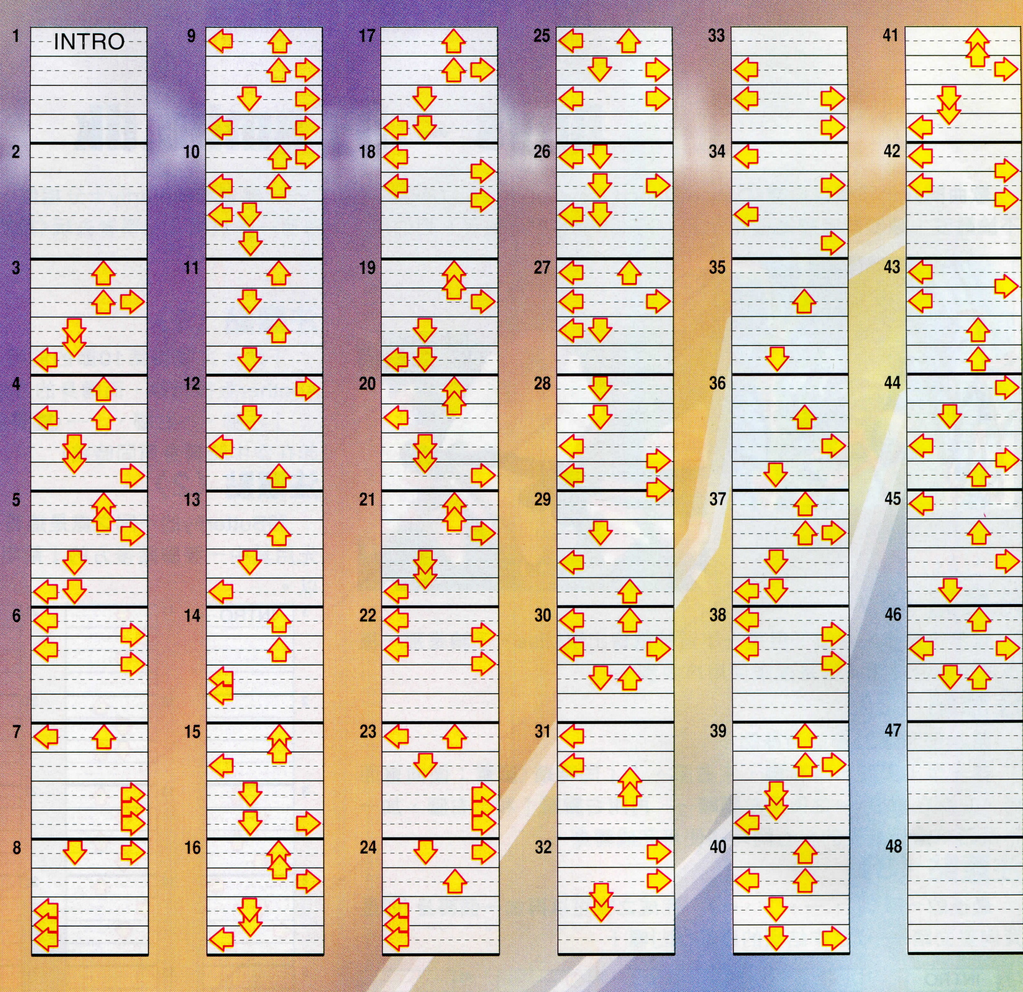
注意點〈2〉

留意第9節、第10節的同時踏，在頭四個同時踏可以轉身的。

注意點〈3〉

若在第20節、第21節的四組三連音8分音出現時加上轉身會更易順利通過。





Maniac

注意點〈1〉

第3、4節三連8分音的解決方法；

↑右腳、←左腳、→右腳、↓↓右腳、→左腳

注意點〈2〉

第6節的連續8分音理處方法和Normal版的一樣，都是由雙腳兩邊踏，但是留意最後的「←←↑」三連音。

注意點〈3〉

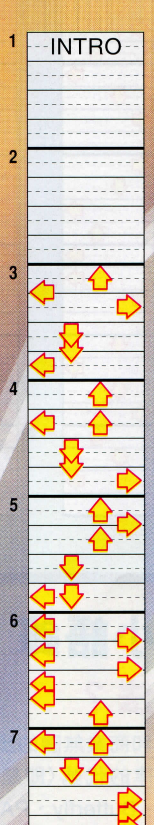
由第9節開始便會出現一些有同時踏的連音。沒信心的話，可以將它當作兩個連音的同時踏去處理的。

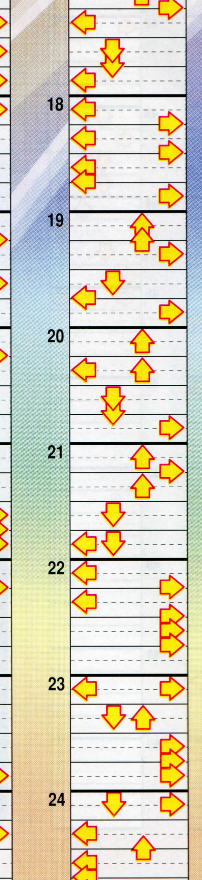
注意點〈3〉

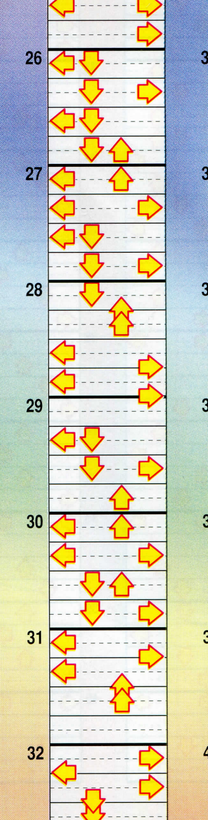
第23節至第25節的四分同時踏看來不難，其實是很易出錯的，不要把它們當作8分音。

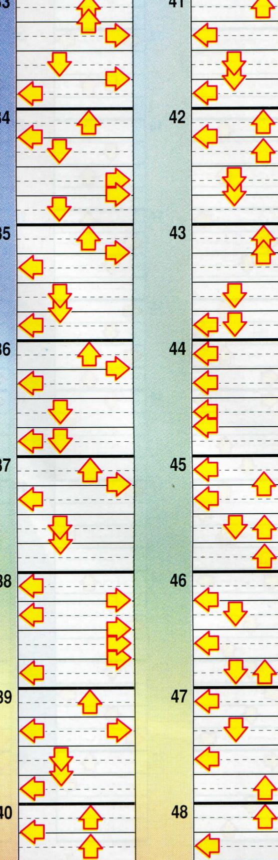
注意點〈4〉

留意第34節有同時踏的三連8分音，解決方法是：←左腳、↑右腳、←→雙腳同時踏。〈整個人向後退少許〉









Boys ~ by smile.dk

歌曲簡介：移植自街機《Dance Dance Revolution 2nd Mix》的歌曲之一，感覺和Butterfly十分相似，同樣是節奏輕快，而且旋律易記，不論難度、速度或者腳譜複雜程度，和Butterfly相比兩者不相伯仲。筆者另一強烈推介初學者去玩〈當然是指Normal啦〉。



Normal

注意點〈1〉

雖然符號不太複雜，但是一不留神就會出現Miss。不論是那一種步法也適合使用，但是建議使用自由步。

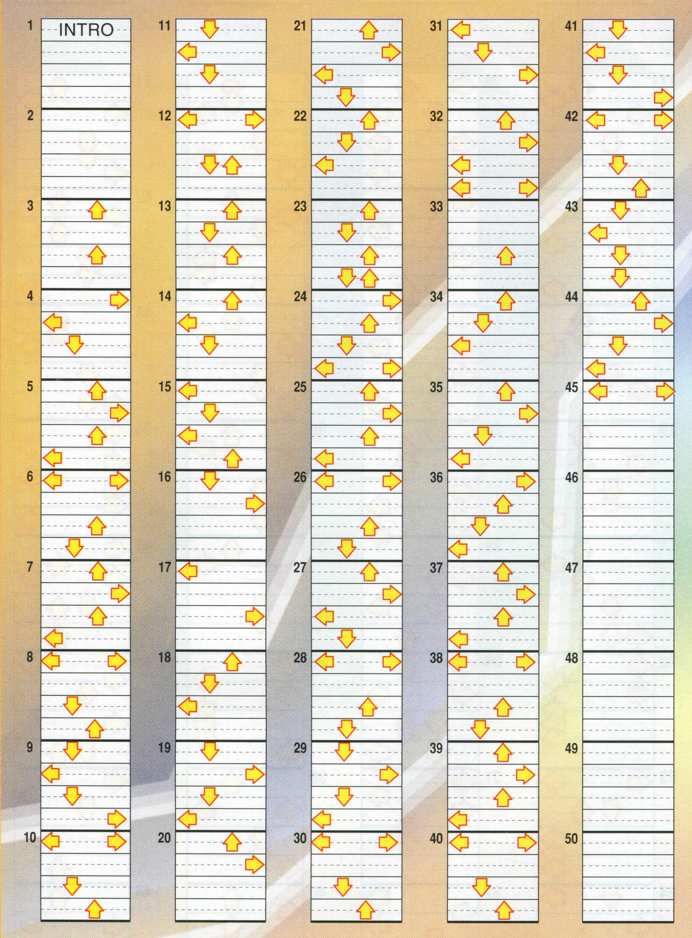
注意點〈2〉

第24節和第25節的特殊踏步；

首先是↑右腳、↓左腳、↑右腳、↑↓同時踏〈留意：面向畫面時，左腳在背後〉。之後用左腳踏←，再用右腳踏↑和↓右腳，加一下跳躍來進行最後的左右同時踏便可完成轉身。

注意點〈3〉

最後的一節〈↑、→、↓、←〉，完成之後可以再加一個轉身〈即是背向畫面踏←→〉這作結樣的確很「型」哩！



Another

注意點〈1〉

不過大家覺得第10節的箭咀是否很眼熟呢？這段和Butterfly的Another版很相似，而轉身的方法式大致同相：

↑左腳、→右腳、↑→〈雙腳保持原狀同時踏〉、←右腳、←↓〈跳起在空中時轉身再同時踏〉

注意點〈2〉

和Butterfly的不同之處是這首歌是有8分音的〈↓↑↑或↑↓↓〉，先用其中一隻腳踏後方的↓箭咀，之後輕步跳到前方的↑箭咀便可以。

INTRO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

DDR 小語錄：

商業步法？

這是絕對和商業無關的步法，只是Strictly Business的末段箭咀規律的代號〈即是←、↓、→〉。除了Strictly Business外，Butterfly、PARANOiA也有這類的箭咀。可以選擇用走路的方式，或者滑行的方式來處理。

Maniac

注意點〈1〉

要留意第四節的是三連8分音，第三個8分音更是同時踏↑↓。如果是用左腳踏←的話就將左腳順勢移到↓的踏板便可較易取得Perfect。

注意點〈2〉

第7節亦有一組三連8分音，解決方法如下：「首先由左腳踏↑，右腳踏→，之後立即將右腳移到↓，再將左腳移到←。」如果想加入轉身的話便將↓和←的負責腳交換。

注意點〈3〉

第22節的「↑、←、↓」和音樂的歌詞是吻合的〈即是節奏和之前的不同〉，多聽幾次便可以踏得較準確。

DDR小語錄：

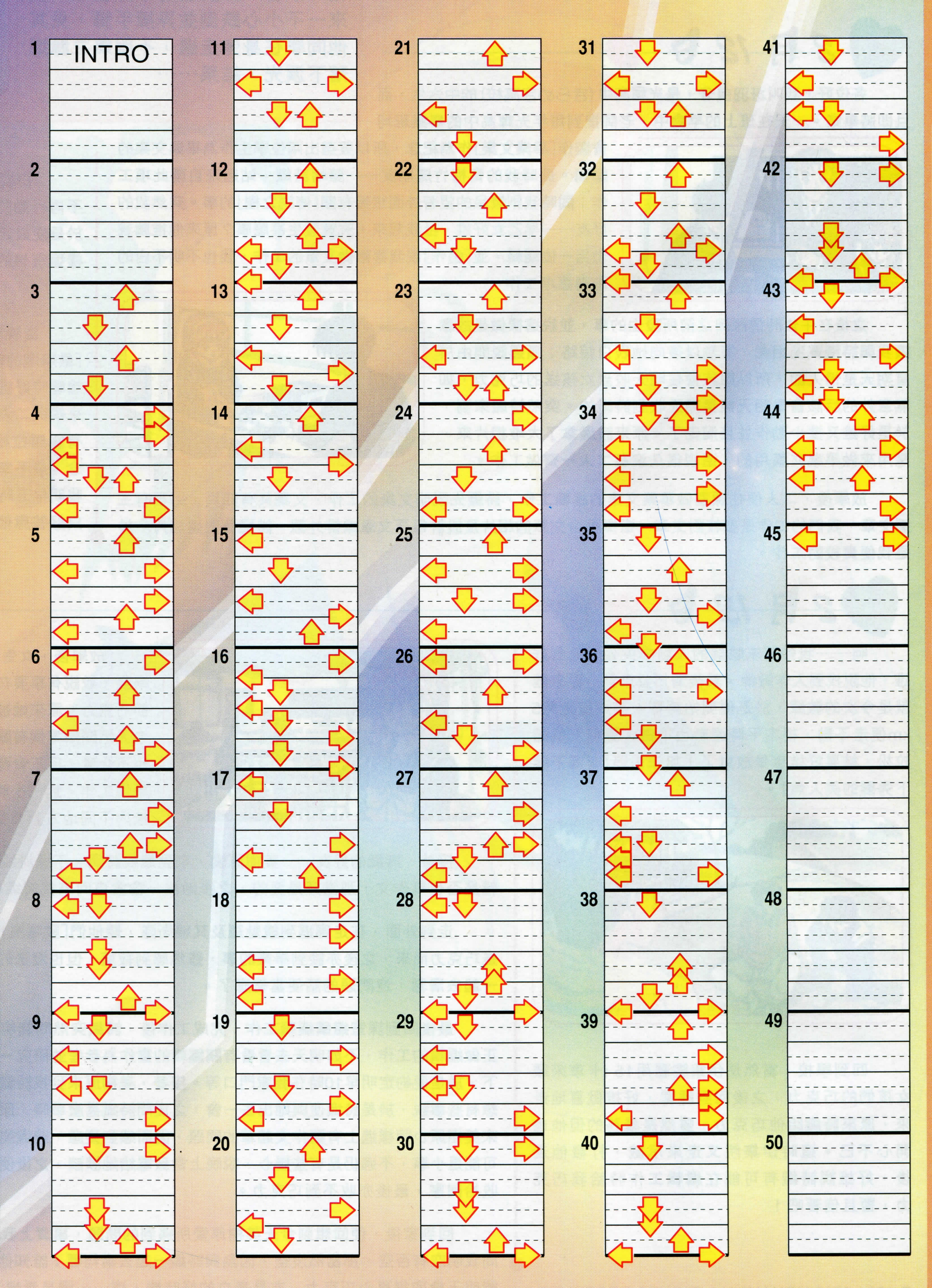
終極花式 Made in HK

自從一次公開比賽之後，MJT和Tommy Karo兩位研製出來的終極花式已經被廣泛使用〈到底是誰發明的？實在無從稽考〉正所謂「好嘢自然多人要」，就在這個小小的空間給大家介紹一下吧。話說有些情況是「←↓」箭咀同按，前二者就改用自己的膝頭去按，即是跪在地上。沒錯這是另一個酷斃的花式，但是對自己的雙膝會造成嚴重傷害，所以各位還是自己考慮一下用不用吧！

DDR小語錄：

終極花式 Made in Japan

介紹過香港的花式之後，就要說說DDR發源地日本的有名花式了，其中以Mikapon〈日本某DDR會的會長〉的同絕名技Mikapon turn最為人熟識。方法是在「商業步」時先背向畫面，然後以右腳踏←，左腳踏↓，再用左腳做軸心將身體作180度轉，變成以右腳踏→。最難之處是再用左腳踏↓後，身體再逆時針轉180度。這招的使用時間不是在Strictly Business，而是在Bpm高達180的「PARANOiA」，轉身時的「快」感可想而知……






製造商：KONAMI　發售日：發售中　價格：6800日圓(PS版)／8800日圓(SS畢業記念Set版)「各2枚CD-Rom」
記憶：最少2 Block(1 Block／Save)「一般Memory Card」、最少3 Block(另1 Block／Save)「PocketStation」(PS版)／12容量for System及60容量for per Save(SS版)
AVG／MEM／Mouse

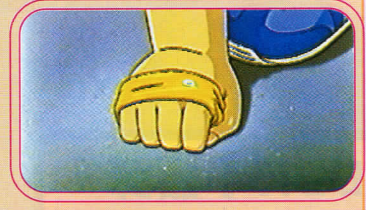
Presented by：
冴羽良牙(山寺良牙)

心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3

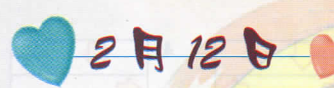
啟程之詩

1999年 冬天

在小時某次運動課是跑馬拉松，拿著一條黃色的布條在跑，後來一不小心跌倒並弄損手腳，見其他同學在身旁走過，不服氣之餘還落下淚光，結果……



2月12日



各位好！我叫冴羽良牙，是光輝高中(きらめき高校)的中六生，而且即將畢業。一天在班上的早會中，老師提到每年光輝高中的畢業班均會製作「畢業文集」作為紀念，所以要選出兩位學生作為畢業文集的編輯。此時我的青梅竹馬朋友——藤崎詩織，站起來自薦此項工作；同時我則發呆的望著外面想著有關「傳說之樹」的事。突然我的好友——早乙女好雄，扯我起來，究竟發生甚麼事？原來他推薦我做另一位編輯，並「亂作」說我喜歡做文章的工作，我也不明不白的取得這項工作。



之後在午休時便說回之前所發生的事，並說這樣做是故意讓我與詩織單獨相處，等為以後向她表白鋪路；順道說開由於星期天是情人節，所以應該會在明天收到女孩送的巧克力，如無意外的話該會是明天或星期天收到詩織的。突然詩織來到，於是好雄又攪小動作並且溜走了。原來詩織拿了大堆相片來，是用來做畢業文集用的，還說很久沒有二人一齊做工作。

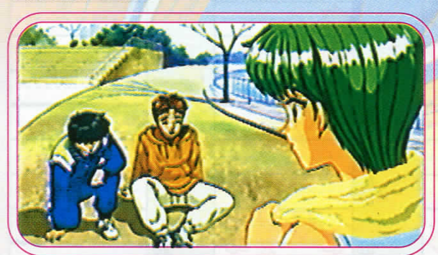
放學後，二人便在課室做畢業文集的編輯工作，詩織先說明文集的工作，文集共有四頁，每頁有三編文章，我們的工作是要校對文章、選擇配合文章的相片及設計每頁文章編排外觀，詩織負責選相片，於是我便責校對工作。

完成第一天工作後，我便想起好雄的說話「若不再行動的話，便會就此以朋友的方式完結了！」於是便鼓起勇氣請求與詩織一同回去，事實上她同樣這麼想的，之後便在路上邊說話一同回去。

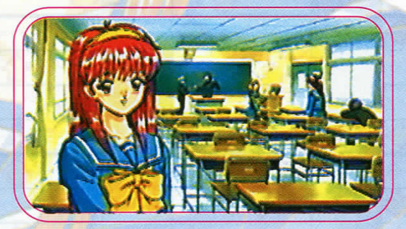
當晚我回去想文章內容，不過始終也想不出「最燦爛的時候(一番輝いたとき)」，認真難想。正想睡時好雄來電問進展，我還以為說工作方面，原來說與二人的進展，我當然說沒有表白。之後他說有關馬拉松的事，原來他想跑馬拉松作為畢業記念，最不幸的是竟拉我落水，沒有翻身之餘，又約我明早五時到中央公園等，這傢伴想搞甚麼？結果只好答應他。

2月13日

呵——我帶著未睡醒的人到中央公園見到好雄，他說找到人作教練，其後清川望來到，原來她就是今次的教練，於是便開始練習；可是沒走夠5 km便走不動，根本平時運動也不做，更何況是馬拉松，結果好雄也是放棄了，無法去追「有飄下飄下秀髮的美人魚」。



回到學校，當然是伊集院麗用15 t卡車來載女孩們的巧克力，之後回到課室，好雄歡喜地走來，原來詩織給他巧克力，雖然是義務的但他也開心不已。這時伊集院又走來示威，打發他走後，好雄說詩織有可能在編輯工作時給我巧克力，暫且信著吧！



放學後，女生們嚷著今天送出去的巧克力，之後詩織來到，並說有事要在做編輯工作前做，起初我以為是送情人節巧克力，原來她被選在畢業禮上作學生代表致詞，所以由今天她開始準備有關的事，所以會遲回來做編輯的工作，我也不介意，反正會適當的利用時間，之後她便會去做致詞的準備工作，約一小時後回來，「這樣我便有時間最多去四處校內不同地方」(有突發事件或交談過多者例外)。

接著，詩織的好友——美樹原愛，來到想找詩織，不過詩織不在，於是她便隨口問問是否文集的編輯是否也需作文，那當然是要的，之後她說一會會再回來找詩織後便溜走了。

走到外面，在走廊遇到鏡魅羅及其親衛隊，聽他們「發噏風」後走了；亦遇到早乙女優美，她是為了送巧克力而來，之後亦談到畢業的事，雖然感到寂莫，但也沒法的，此外她亦順道邀請我及詩織在畢業前一起去滑雪，沒問題的話便當答應了。

最後回到課室繼續編輯工作，完成工作後，詩織突然問起明天是否有空，我也沒特別事，她便說反正做編輯的工作，不如明天去看看有關編輯的書作為參考並研究一下，於是便約定明早10時在我家門口等。接著，美樹原來到找詩織想有些事說，於是詩織便與她出去一會，之後問詩織甚麼事時，原來美樹原也同樣遇上有關作文起筆的問題，因而感到憂慮，詩織說可能是小事，不過仍是有些掛心，說晚上會致電給她談談，之後便收拾回家，最後亦收不到巧克力。



回到家後，便回想到今天美樹原愛所遇到的問題，事實上我也遇著這個問題。正想睡時好雄來電，問我明空有否空，那當然沒空，因為與詩織一起去購物嗎！誰知他竟說是去約會，真沒他法；不過他說可能明天會取得真心巧克力，亦是表白的好時機，這……還是看情況而定吧！

2月14日



早上詩織便來到，於是二人便到出外。來到車站前，果然看到很多情侶，之後詩織說「Fashion Department 106」的書屋的專門書比較多，於是前往。在書店中我們一起看有關編版的書，而詩織的臉又倚得這麼近，結果弄到我心癢癢，不過她又實在幾可愛的，最後我們決定買這本書。

回到車站前，詩織突然問我有否空，並且在袋中找東西出來，起初以為是巧克力，結果原來是她爸給了她兩張戲票，想與我一起去看，於是便到戲院；很可惜到戲院時才得知過了今場的時間，只好等下一場，由於離下一場時間尚早，於是便談起怎樣去消磨時間。（立刻回到車站時以下事件不會出現）談話時，突然有位中年婦人走來，她說她是一所時裝店的老闆，並且看上了詩織希望她做模特兒，不過詩織一口便拒絕了該婦人。



剛才談到消磨時間（暇つぶしについて）的事，說到有關茶室及遊戲機中心的事，詩織說認識一所茶室有好吃的意大利粉，於是便到該茶室。（茶室與遊戲機中心去的先後沒分別，到遊戲機中心的話除了可以玩小遊戲外，亦可與詩織影貼紙機。）

之後在茶室與詩織談了不少事，當中亦看了她今天所穿的衣服、吊飾等，也說過她喜歡吃的意大利粉及經常與美樹原到此店，吃飽後在遊戲機中心玩了一會，影過貼紙機後，便再回到戲院看戲，今次所看的是《Metal Gear Solid》，雖然詩織不喜歡這類戲，但也好像看得頗投入。



看過戲後也接近黃昏，回去時詩織建議到附近的公園坐坐，且說有些東西想交給我，在該處談起了小時遊玩的事，終於有個氣氛時，我鼓氣勇氣準備表白，誰知詩織竟說了一句：「就算離開多遠，我們永遠也是青梅竹馬的好朋友。（離ればなれになっても、ずっと、ずっと…。仲のいい幼なじみでいようね。）」之後她送給我的情人節巧克力竟與給好雄的一樣。最後我回家後心情極度低落，連好雄打來的電話也不接了，只是想著詩織所說過的話。究竟我這三年來做過甚麼，有很多事也做過，不過所有均是做了一半便放棄。

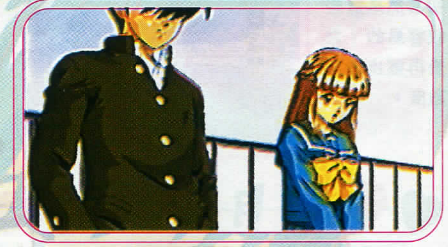


2月15日

翌日當然是沒心機的回到學校，好雄問到表白的事時，便將事情一五一十說出來，更說出已再沒希望了。在上課時也一直想著這事，並望著傳說之樹發呆。



放課後，我們繼續做編輯的工作，不過一想到昨日的事時，我便覺得很辛苦，詩織問我發生甚麼事，並說如果有事的話拿出來談談，反正我們是青梅竹馬的朋友，可能會有幫助；不過對著的是她又怎能說出口呢？於是便硬說沒事，只是有些事想著而已，其後看到其他人的照片均是十分認真的樣子，對我更大打擊，詩織問我真的沒事後，我便出去散散心。



在門口碰上了美樹原，問她有否受傷時，她竟然哭起來，嚇到我神不守舍。之後便在天台談有關的事，原來美樹原也是遇上同樣的問題，就是寫不出文章，原因是她內向的性格令她很多時做事半途而廢，連剛開始的事也放棄，結果甚麼也做不到。她原想與詩織談談，但被說每人均有其光輝的時候，而她始終也找不到，更認為究竟高中生活做過甚麼，可能她很快會被人遺忘也說不定，想過後便覺得更加傷心且哭了出來，最後談過後她覺得心情好了些便回去。我原想叫回來安慰她，不過我也找不到甚麼說話可以去安慰。

回到課室後詩織已回去，發覺她留下紙條，說她先回去，並問有甚麼事？希望我快些回復心情，之後便開始責備自己幹了甚麼？

回家後想著美樹原說過的話，原想去勉勵她的，不過我也遇上這樣的情況，總覺得幫不到她之餘，自己又作不了文。

2月16日

放學後，想著很快便畢業了，我和美樹原是否就這樣畢業嗎？雖然想去勉勵她，但始終甚麼也做不出。其後詩織來到，問昨天發生的事，她等了很久見我未回來便回去了，之後說今天想暫停編輯工作，原因是今天採排畢業禮的時間可能很長，該做不到編輯工作，此外她亦好像有些話跟我說，不過她亦說不出口。其實我覺得現在與詩織一起會很辛苦，工作暫停也可說是好事，不過她的態度也很奇怪，是否擔心我的事呢？我的心情竟弄到工作暫停，我究竟幹了甚麼，這樣沉下去甚麼也幹不成，還是去冷靜一下吧！

來到屋頂看到美樹原，於是便與她交談，事實上我與她有同一狀況，並順道安慰她，雖然我們同樣沒有任何光輝的時候，但該可在不足兩星期就畢業的短短時間內做出一些事。而我亦不想就此完結高中生活，總而言之現在再開始做一件事也不遲。



回家後便想到任何事也做不到的我，有甚麼可以做到的呢？之後眼前看到馬拉松的章情，於是我便決定努力練習馬拉松，以離補我三年來一直沒能做到的事，並且在畢業之前改變自己。

2月17日

大清早我便來到中央公園看見清川，並要求她做我馬拉松特訓的教練，她見我有這麼大的決心，就算是嚴格的訓練也接受，她便答應了，隨即立刻進行訓練，結果當然是……不過這只是予習，明天才是正式的訓練。臨走前順道問她除了跑步以外還有甚麼訓練法？她便說游水也是一種好的訓練，可以平均增加筋力及耐力，不過這季節有甚麼地方可以游水呢？她說可以利用學校的室內泳池，只要在游泳部練習前訓練該沒問題，更說會等我來到，之後便回家準備上學。

午飯時間，好雄見我好像回復心情且面色很好，便問是否與詩織有新發展？於是便將今早的事說出，不過他又以為我是為了要詩織看過來而做的，我立刻否認，只是為自己而做，好雄問我幹甚麼？那詩織那方又怎樣處置，於是我便回答——

「雖然喜歡，但現在甚麼也做不到……」（好きだけど、今は何もできない…）——進入「藤崎詩織」編

「還是這麼樣吧……」（今はいいんだ…）

「已經與詩織無關！」（詩織のことはもう関係無い）——進入「館林見晴」編

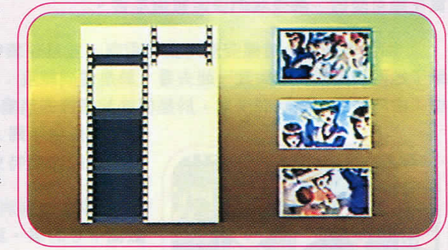
放學後詩織要去準備畢業禮的工作，於是我便在校內到處走，一出去便嗅到家致室的味道，並且聽到室內有聲音傳出，一看便見到優美及みのり，原來優美想在烹飪方面特訓，並且找來みのり作教練，原因是好雄經常說優美的手藝很差，甚至是情人節巧克力也是，於是便特訓希望能作手好菜，不讓好雄再這樣話她，事實上優美不太擅長烹飪，做班戟也弄到很混亂，更可況是咖哩飯對於她來說更是十分高深。



來到泳池看到清川好像有事似的，於是便叫她並問有關訓練的事、是否自修訓練及畢業後的事，不過她只是簡單的答過去，顯然她是有心事，不過她也不願說出。那算了，還是去更衣並開始訓練，首次是學習背泳，通過後便會順序學習蛙式及自由式。

不再是青梅竹馬的朋友——「藤崎詩織」編

2月17日



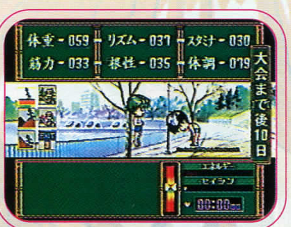
好雄雖提醒就快畢業，是否不表白且放棄詩織，但我始終認為現在的我沒資格向她表白，雖然詩織的事還是有，但想管理好自己的事為首，他亦同時說我現在根本沒可能走完42.195 km的馬拉松全程，雖然是這樣我也要走完。(暫回到上文)

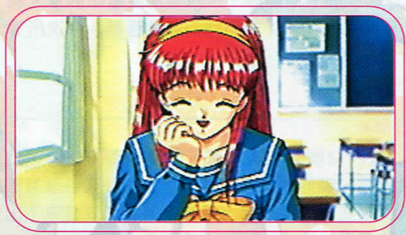
在校內遊完一輪後，便回到課室，見到詩織的樣子好像很擔心似的，但她見我好像回復心情便亮起了笑臉，順道向她謝罪昨天的事，之後又說開美樹原的事，原來詩織與她通過電話，並得知我去安慰了美樹原，美樹原十分開心，接著詩織又想問我煩惱的事，不過我始終沒說出來，而她亦沒有問下去，跟著便與詩織一起繼續編輯的工作，校對及選出相片後，便由我去選擇第一頁的版面設計及分佈。

完成後便再次一同回家，當然在路上也說說了不少事(約5-7次凝望她或與她交談)。

2月18日

清晨照舊做馬拉松訓練，當中問清川能力值的關係，之後開始訓練，而訓練模式共有5類，不同的訓練有不同的效果，起初當然是選些較容易的，之後再逐步增加難度。



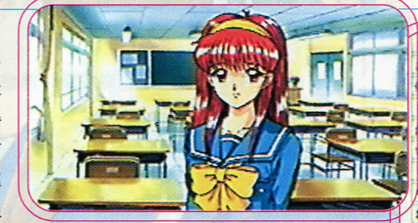


放學後與詩織準備編輯工作時，突然談到我去參加馬拉松一事，還說我正努力地訓練中，她也支持我去做這事，不過始終亦抱懷疑態度，因為以往根本沒做似運動的運動，還問我突然做這事的原因，這當然不能直接說原因，只好說我不得不跑，而且是作為作文的內容而跑的，順道問問截稿日，原來是27日，那便不能寫了？不過我們是編輯，而且好像是3月才將原稿交到印刷所，加上編輯的特權，該可以遲些才交文章。之後詩織突然問到我將來想做甚麼？這只好答她，不過這只是小時的夢想，現在想將來會做到甚麼根本也不知，還是進大學後再慢慢的去想也不遲，之後便進行校對工作。

2月19日

清晨馬拉松訓練。到午飯時間，詩織收集了其他同學們的作文讓我保管著，為何要我做呢？可能想我參考這些文章吧！放學後又是校對工作。

2月20日



探求心が旺盛で、放課後も遅くまで研究室にこもっている紐緒さん。校内に時おり響く爆発音や怪音は、まず紐緒さんの研究によるものと思って間違いない。日々の努力や試行錯誤の積み重ねが、数々の発明の種となっているのだ。 も

道を踏み誤らなければノーベル賞も夢ではない紐緒さん。その類希なる才能を、世界平和のために活かして欲しいと切に願う。

清晨馬拉松訓練。上課前好雄問週日是否有事，我當然答只想著馬拉松的事，其後他提到有關詩織，我當然不理，不過其後他說到我與優美約定去滑雪(幾乎忘記了)，原來優美想我們在畢業前一起去滑雪，既然是約定的話，那便不得不去，況且滑雪對馬拉松的訓練也好，於是便決定去；事實上好雄其實選擇去該處還另有目的，那當然是女孩了，真沒他法，還說該處有個新的溫水泳池，正好可以練習一下，又說可以借機看詩織的泳裝，此外亦說會故意讓我與詩織坐在一起，之後他便走去拿有關的情報。放學後當然又是校對工作及第二頁版面設計和分佈。

回到家前，詩織說明天會來接我一起去滑雪，之後便分別；回到房間內當然是準備明天去滑雪用的器材。

2月21日

清晨馬拉松訓練，清川問我為何比平時早呢？因為今天有事必要回去嘛！原因當然是與詩織們一起去滑雪，順道再訓練一下，之後她提醒我在滑雪前要做熱身運動，因為滑雪很容易弄傷筋骨及關節。

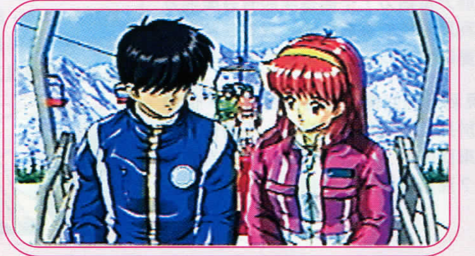


回到家前，詩織早已在門前等待，而她只是想早點來接我而已，於是我更衣及取過滑雪用具後，便與詩織一起到車站前與好雄及優美會合，好雄亦故意編我與詩織一起坐。不過我太早起床的關係，在車上一直睡到滑雪場，到達後詩織及優美先去更衣和抹太陽油，而好雄則責備我在車上一直睡，弄到詩織找他交談，原想拍醒我的，不過詩織見我睡得這麼甜便說不要打擾我，之後還叫我一會向詩織陪罪，接著我們也去更換滑雪用裝束。





回來後詩織們還未出來，而好雄的色心又起了。詩織們回來後，好雄立刻讀賞詩織的服裝，同時亦「彈」優美的，幾乎又弄到兄妹吵架，於是平息人後，我們便決定以二人一組的方式去滑雪，我當然是選詩織作一組。在上山時，與詩織談了很多事，當中提及到馬拉松訓練和巴士上的事，我當然為了巴士的事謝罪，而她亦不介意，她知道我每天練習是十分倦的，並關心我滑雪的事叫我小心，因為做運動過多也是不好的，我在巴士上睡了這麼久，該沒問題吧！談了一會後，我們便到了山頂(雪道起點)，於是我便與詩織一起比賽最快滑下山(滑雪小遊戲)。





由於太久沒滑雪的關係，結果失手弄到自己變雪人，而且弄壞了雪靴，右腳則好像有些不妥，是否因雪靴壞了影響呢？只好到大堂找該處的修理店幫忙，原想叫詩織自己去滑雪，不過詩織又放心不下我，怕我會悶，於是便一起去。幸好只是小事能夠很快修理好，之後便在修理期間與詩織在大堂休息一下，談了不少話題之餘了與她影了張貼紙相。突然有位女性碰到了我，幸好沒大礙，她說不習慣穿雪靴步行，那當然是的，因為根本沒將走雪地的金屬器具除下嘛！原來她只是位初學者，此時詩織發覺到她就是電台著名節目主持人栗林みえ，於是便與她談了一會，她今天只是私人性質來與其他朋友來滑雪。



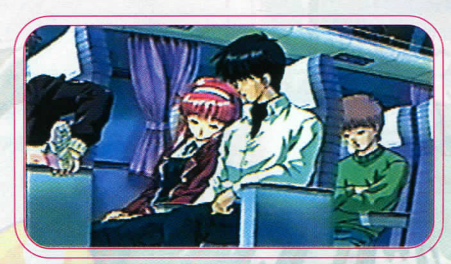
談過一輪後，我們便回去看看雪靴是否修理好，取回後便再次到外面與詩織一起滑雪，今次便可要小心了，費事再嚇親詩織了(上山時約有五次可以與人物交談)。

滑了數次後，與好雄們會合，他建議到室內泳池玩，當然又是他溝女計劃之一，我也可以到泳池練習一下「選擇：到泳池(プールに行く)」，不過詩織及優美好像不夠還想再滑，而好雄又不妥協，結果利用滑雪比賽來決勝負，而我及詩織竟被派作代表，我勝的話便到泳池，詩織勝的話便繼續滑雪，這想推也推不掉，結果只好分勝負。

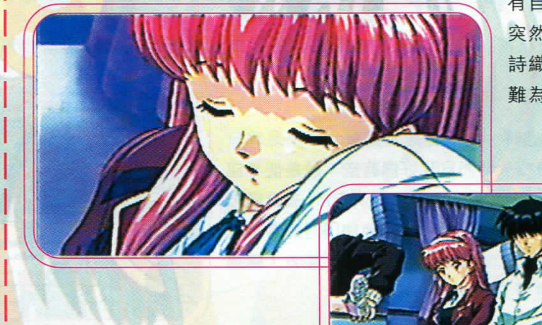
最後我勝出，於是各人只好順意到泳池。來到更衣後，好雄便進行溝女計劃，又說詩織們見他不在的話，便說他拉肚子去休息，之後便走開了。等了一會詩織及優美換好了泳裝出來，問到好雄時只好硬說大話，接著她們便去別處遊玩，而詩織則叫我不要太過勉強自己，之後我去練習游泳。



練習完畢，便再次看到好雄，看到他便知是全滅了，而且是向全場的女孩。之後看到詩織與優美在一處很開心的玩。



雖開心了一整天，但始終也要回去的，我由於在去程時睡過覺，弄到現在頗精神；反觀詩織則倦得睡著了，而且不經意的倚在我身旁，我一直望著她、想著她的事，我是喜歡她，等我走完馬拉松有自信時，一定……突然車身搖了一搖，詩織開始醒來，並很難為情的坐好。

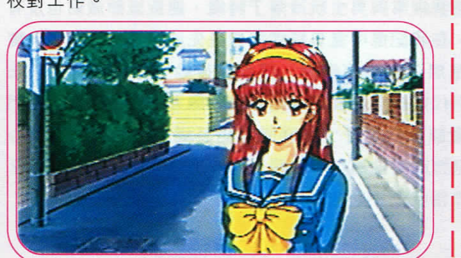




2月22日

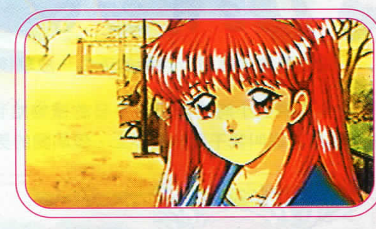
清晨馬拉松訓練，昨天的訓練好像有些效果，清川來到見我好像有些晒黑，問昨天是否玩得開心？那當然是，另外亦說過有關意外的事，她說既然是右腳的話，便得要注意一下了，特別是現在的天氣(寒冬)，若訓練時有異狀的話便通知她。

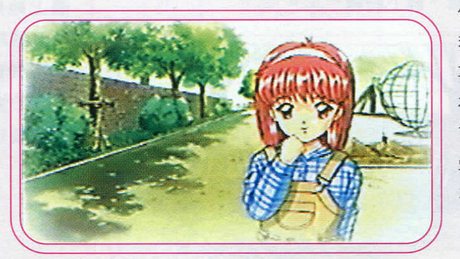
回到家前，詩織竟然等待我，她見我這麼努力，便給我條毛巾抹汗，我說一會跑回校，但她叫我不要太過勉強，還叫我盡快回校，想著她竟在這麼寒冷的天氣下拿著毛巾等我，真是不知怎麼說才好。放學後的訓練和校對工作。



回家途中，詩織希望我與她到公園坐坐，於是便答應了她(うん、いいよ)。在公園她說起了兒時我們一起玩的事，說我是位不服輸的人，且可說視詩織為對手，當被人說「好好學習鄰家的詩織」便想著絕對不想輸的心態。之後便說到小時在這個公園比身高的事，話說我以前不太擅長數學，一天在公園談開一會一起做家課；另外亦說到今天體育課量身高的事，在一年級時兩人身高均是115 cm，到二年級詩織高了6 cm，不過我只高了4 cm，在不服輸下硬說高了10 cm，她當然不信，於是我便提出去比身高，到樹下準備Mark位時，我便撐高了腳，不過給詩織發覺，我還硬說沒做這事，最後當然是吵了架，而二人一起做家課的事也沒有了，之後我也因沒做家課被老師罵。證明我的性格可說是比較容易發怒的一類，回到現在詩織說回昨日雪滑的事時，又再……真是給她捉著我的性格，這只不過是玩玩的，之後我們回家去。

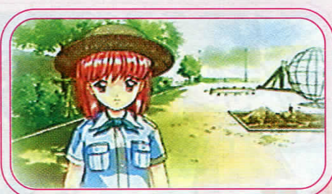


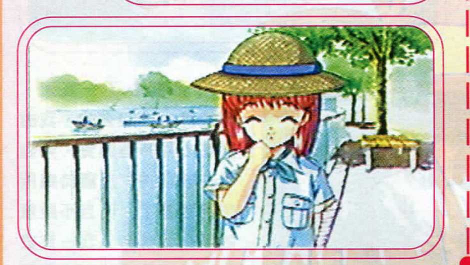


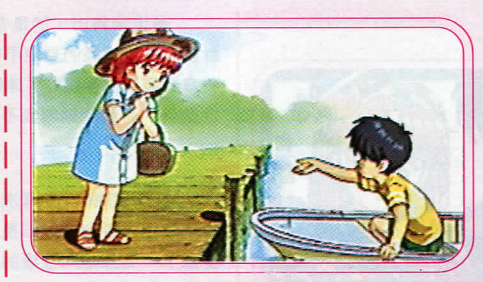


2月23日

清晨馬拉松訓練，之後詩織同樣在寒冬中拿著條毛巾等著，在運動後有這麼一條清爽的毛巾，精神為之一振，原本想洗後還給她，她反説又不是我洗的，真是古惑，知道我的事，説笑後我也準備回校。

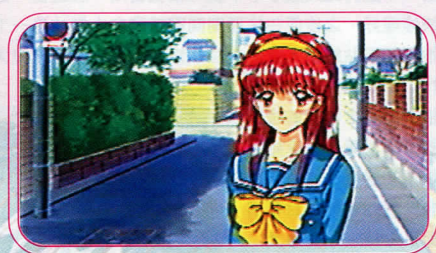






校對工作完成，回家時再與詩織一起到附近公園談話，説到即將畢業便覺得一天很短，以前小時便覺得一天很長，經常想著今天有甚麼事發生，喜歡到處去玩，又説起我以前喜歡玩「扮探險隊」，經常帶著詩織到處去，雖然她母親説過不要獨自一人到別處，但與我一起豫沒問題吧！回想起一次我帶著詩織到中央公園去探險，後來詩織説希望上小艇坐坐，於是我便硬著上船，誰不知船越飄越遠，想爬著返回岸時，不小心跌進湖中，嚇到詩織哭起來，結果當然亦被人罵得很慘。回想起來，詩織也覺得當時是個大冒險，不過十分快樂又幸福，發覺二個人可以做到很多事。我説現在已不可以再像以前般去冒險，但她認為現在身邊也有個冒險旅程，就是去挑戰馬拉松，她覺得現在的我十分有型。

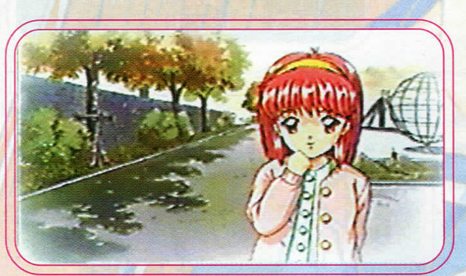
回到家前，她有像有依依不捨的感觸，還説明天會再拿毛巾等我，不過始終覺得不好意思，既然她也願意的話便由她繼續吧！那明天見。



2月24日

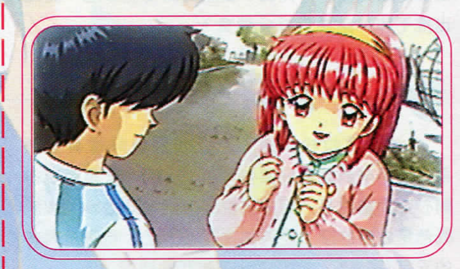
清晨馬拉松練習，回去後又有詩織給我的毛巾，真幸福！她説甚麼也幫不到我，但我説這樣已是十分好的鼓勵。

放學校到別處時，在走廊被人截著，原來是朝日奈夕子及古式ゆかり，她們見我好像有空，於是便希望我去看她們練習漫才（去不去可由玩者決定），去看過後果然是十分惹笑，完場後又想叫我去參加「彩」的畢業音樂會，不過音樂會是星期天，要跑馬拉松不能去，聽過她們的勉勵説話後便走了。



完成校對工作及版面設計後，回家時與詩織到附近公園，感嘆編輯的工作將快完成，雖很快樂但亦依依不捨，開始這工作時，立刻想回以往一起溫習的時候，還不記得詩織最後一次到我房間的時候，説以往她經常到我房間玩，就算是生日及聖誕也來開派對，而且交換禮物，還問我有否保留著送給我的禮物，當然這是小時的回憶，雙方均好好的保留著。

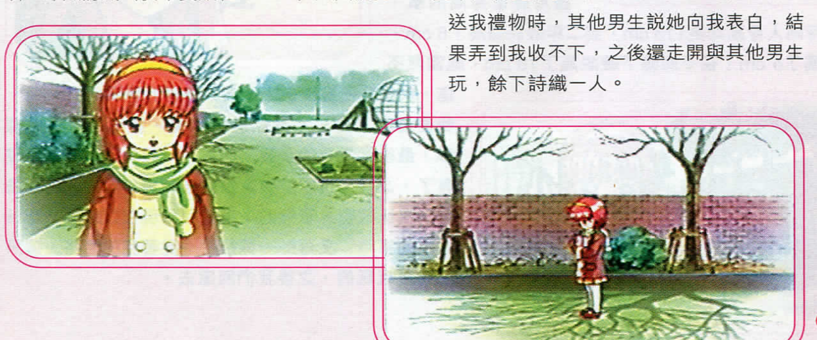
話説小時詩織八歲生日那天，我很害羞地送她禮物，是隻美麗的玩具介指，之後她説想早點長大，因為可以結婚，亦憧景穿著美麗的婚紗做新娘，在當時亦好像説過，當我長大到18歲時，便……。最後我記不起之後説了甚麼，但詩織則説她十分開心，到現在回想到時也是，這事對女孩來説會一直記著。



2月25日

清晨馬拉松練習及詩織的毛巾，放學後校對工作，到公園説童年往事。

今次説到小時詩織想回生日的禮物給我，可是周圍的男孩説我與女孩談話，是色鬼一名，雖然詩織叫我不要放在心上，但周圍的男生又變本加厲更説我與她是戀人關係，接著詩織送我禮物時，其他男生説她向我表白，結果弄到我收不下，之後還走開與其他男生玩，餘下詩織一人。

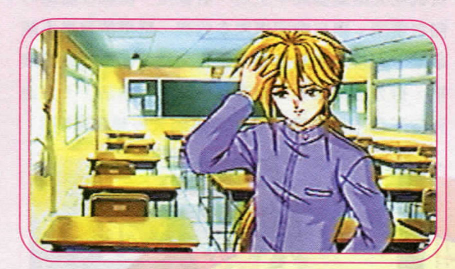


結果詩織始終沒辦法將禮物送給我，而該禮物是玩具機械人，當時聽聞我喜歡該玩具，於是她要求買下來送給我，不過之後我經常與男生玩冷落了詩織，連聖誕節派對也沒有一起過，在我記憶中當日詩織好像是先約了其他人似的，實際上她是怒了我才這樣做，雖然最後她十分後悔。沒辦法嘛，該年代無論男與女均開始意識到戀人關係這回事，我們也不知道該怎做才好，當時回想到詩織的愁臉時也覺得心痛，不過這已是往事，現在可以好好地傾談還不是更好嗎？而且要珍惜我們一起的時間。

2月26日

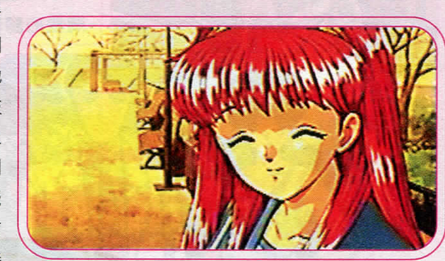
清晨馬拉松練習、詩織的毛巾。

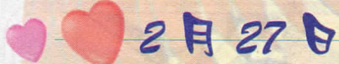
放學後等待詩織回來時，伊集院麗走來說即將畢業，並說他(她？)為了繼承伊集院家而去外國學習帝王學，是庶民們不能奢望的世界，這擺明走來示威，於是我便回答：「你沒有自己想做的事嗎？為了背負伊集院家這個白痴包伏而硬去留學嗎？」，最近發覺到想做事而且有恆心的話便甚麼事也成，而你則根本被家族束縛而沒有自由，他說他有這麼多的財產，想幹甚麼也能，我喜歡幹甚麼就做甚麼，不過始終他也了解到在伊集院家中也有不自由的地方，十分辛苦，就算是現在也是，之後他好像諷刺般的叫我馬拉松努力後便離去了，到最後他也是這麼討厭的人。



而校對工作還有明天便完成，亦差不多畢業了，詩織說這次工作也可成為回憶吧！我認為一定會，而她總覺得怪怪的。唔，差不多夕陽西下，還是回去並到公園說往事。

到今園處，我先多謝詩織每天在寒冬中拿毛巾等我，雖然她說不用客氣但我怎也要說的，之後問問訓練進度如何？雖然未到目標，但我不會放棄的，之後說到見我開始馬拉松時回想到一事，就是小時詩織喜歡支持我，在小學校庭中有棵很大的樹，當時的我來說已是很大棵，就連最低的樹技也捉不到，當年有很多男孩爬上去也爬不到，當其他人放棄時，我反則繼續挑戰，而詩織亦擔心我而繼續看著，雖然跌下了很多次，但夜幕低垂時我仍不放棄，之後詩織則一直鼓勵著我，有時看到我將跌下來時，她驚到用手蓋著眼，不過最後她看回時，我已到第一條枝條上，雖然是天黑，在上面還說風景很好可以看到海，雖然是看不到但感覺到真是看到海。其實還有很多事不能詳說，不過詩織是一直支持著我，而且一直喜歡這樣的看著我。當見到我練習馬拉松時，便會回想到以往的事，雖然她想一直支持我，但最近好像再沒有這種感覺，最後還叫我努力。





2月27日

今天做最後一次馬拉松訓練，原想做完這次訓練後再走一會，不過被清川阻止，原因是比賽前一天只可做輕量的練習，保留體力明天再戰，雖然她明白我的心情，若明天沒體力跑的話，這等於是白廢，於是她便叫我今天好好休息，吃多些高卡路里食品及放鬆心情，此外由於以往的過份訓練，就算心情回復沒體力的話也不行，而且筋肉現在亦相當疲勞。加上現在身體而開始冷卻，若再走的話可會弄傷的。我道謝過她一直以來的幫忙，並決定誓死跑完全程，好好的畢業後便回去。



不過我始終還是決定輕輕的跑回去，不過在中途，突然我的右腳感到一陣痛楚，究竟發生了甚麼事？之後我慢慢的步回去，詩織亦問我為何這麼久？我答沒甚麼事。



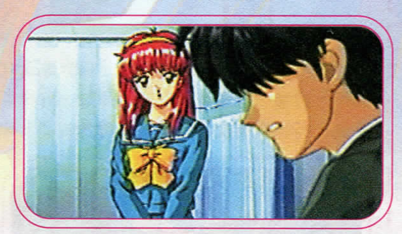


放學後如常進行編輯工作，並完成最後一頁版面設計，不過腳的痛楚好像還有，究竟怎麼一回事，莫非是滑雪時弄傷引起？詩織問我的腳發生甚麼事時，答她可能是運動不足而引起，而且她亦擔心我明天要出賽，我想該沒問題吧！

終於全部完成，雖然有些依依不捨的感覺，但始終要完成，現在只剩下畢業而已，之後想將原稿交到總編輯部，可是就在想起身時，腳部突然有一陣很強的痛楚，我站不起來，於是詩織送我到醫務室。



之後校醫說我筋肉扭傷，特別是現在的天氣，原是冷凍的身軀一下子做運動的話更是常見，我問校醫需要多少時間休息，一天可不可以？她竟說要用兩至三星期回復，而且暫時不能做運動。那豈不是明天不能跑馬拉松？於是便問可否有其他辦法，她說若是包帶的話也可走小段路，不過始終也是反對，說我是中六生，若再去跑馬拉松的話會弄得更傷，且需要入院動手術的，若入院的話根本不可能參加畢業禮，反正下年也會有比賽的，叫我今年放棄，我當然十分之不憤。



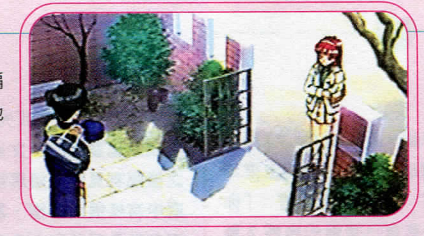
回家時我叫詩織回校將原稿交給總編，可是她不肯，而且要與我一起回去；回到家前，她問我明天怎算？我決定還是出賽，就算是可能會入院也要參賽。這時詩織始終不知怎做才好，究竟是阻止我，定是去支持我？她十分擔心我，而且不想我硬來去跑。於是我回答去支持，並說好像小時她支持我去爬樹一樣，近近的支持我，順道安慰她叫她不要想太深，反正校醫也說不太嚴重，總會完成的。



當晚清川來電問候，她根本不知我腳受傷的事，還叫我早點睡及放鬆心情明天備戰。

2月28日

翌朝，詩織在門口迎接我，說昨日交回原稿，總編說做得很好，而她回來時亦買了包帶及正確包帶的書，她亦決定支持我。



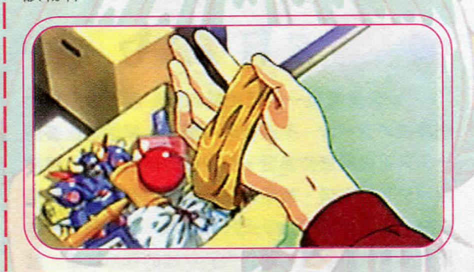
來到會場，詩織幫我包著右足，向她道謝後好雄來到，他問我的腳發生啥事？我說只是小小的傷，在交談之際清川來到，並問我的足發生何事？清川看過後，發覺我的小腿部位內出血，便知道我昨日訓練後還跑步，接著她走去叫醫生來，經過診斷後結果是不適宜參賽，只好退出。

回家後我當然極度沮喪，還回想著今天所發生的事，連電話也不想聽，其後詩織來電，並經由電話錄音來安慰我，她說：「我不知怎說才好，請你快些回復心情，雖然今不不能出賽，但我認為這已是你值得誇獎的事，你開始馬拉松時亦變了，在一起編輯文集時我便知道，在開始時你好像迷失了自己般很辛苦。當聽到你挑戰馬拉松時，便想到你想改變自己，找到目標後便逐步增強你的自信，而我與你一起時亦知道，當我與這樣的你一起時便覺得開心，因此我亦想支持你到最後為止，就算是受更重的傷也會做到最後，而且是為了自己這已足夠。你可能會認為跑不回終點的話，以往所做的全是白廢；但這不是的，以往所做的一切並沒有白廢，我明白你在改變自己，你只要拿起自信便可。因為你真的很有型，真的有光輝的時候，因此不要沮喪，回復你的心情。」

之後我拿著電話打開窗簾，看到詩織在對面窗拿著電話，被她知道我一直在聽，我說不出話來，只是開心及多謝她的關心，不過我不想沒試過自我便完結這個高中生活，若我是一直聽從詩織的甜言蜜語，這只會回復原本的我，這樣的我是不能畢業，之後她問我怎做？比賽完結、明天便是畢業禮，努力的成果亦只有這樣，已沒有辦法了！之後天空下雪十分美麗，詩織並說明天一起畢業吧！



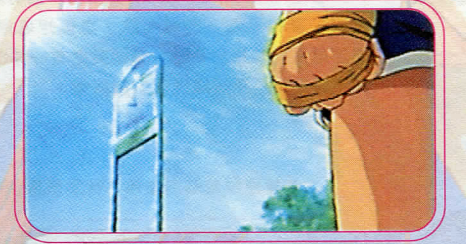
雖說是沒辦法，但我始終不想這樣便畢業，之後我突想起有件物件，一找之下終於找回該物件。



2月29日

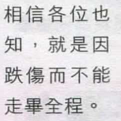
翌日清晨，我致電給好雄並叫他現在來公園並有事要求，雖然是硬來點但他仍願意。來到後他感嘆今天便畢業了，不過我仍決定不去畢業禮而去跑回馬拉松的路程，雖然有點後悔而且是位蠢人，但既然而決定的若放棄便會變回原來的我，這樣的我是不能畢業。雖說詩織叫我們一起畢業，而我這樣做她可能會不開心，但我始終堅持我的目標，即是我仍然要走畢全程，是為了自己而不是為了詩織，之後我要求好雄幫我包帶，他問我為何要找他，不找其他更專業的人，比較擔心我的事時，我便答既然是好雄引誘我去跑的，那當然要他負這個責任，他沒法之下只好幫我包帶，雖然他的手勢不太好，但我仍感謝他的幫忙，其後他看到我手上纏著的黃色頭帶，問是甚麼時我便答是護符，並叫我不要硬來和努力。



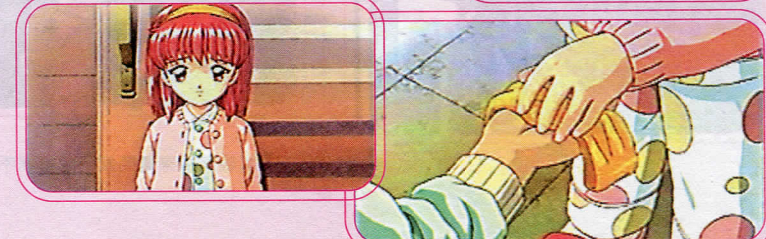




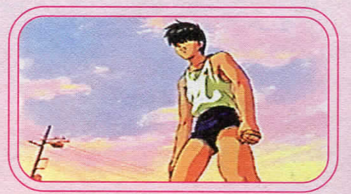
之後我先循著一定的節奏跑到運動場(起點)，再幻想昨日的賽事段，指針達至10時正便開跑，我一直的跑著跑著。同時畢業禮亦正式開始，詩織一直望著我空空的坐位，好像期待我會出席。另一方我握著詩織小時的頭帶跑時，回想到小時詩織有次感冒不能跑馬拉松和上學，原本二人是約定要一起過終點的，之後我借了她的頭帶，想著我帶著這個過終點的話便等於與詩織一同衝線，當時我亦說絕對要完成的，不過最後結果相信各位也知，就是因跌傷而不能走畢全程。





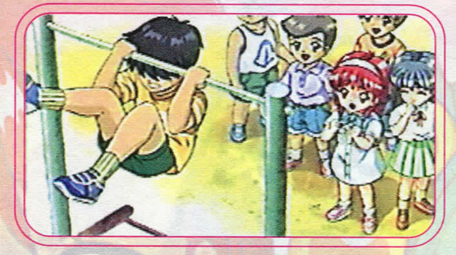




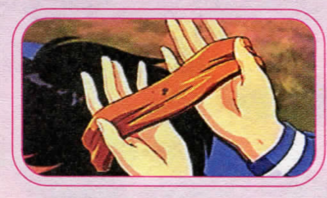




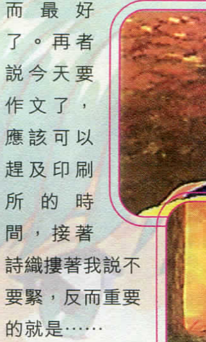
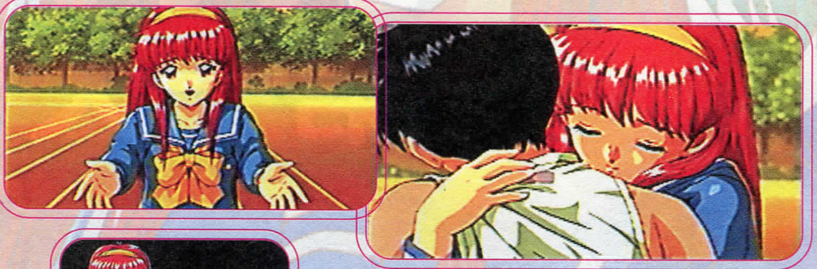

說回現在的我一直在跑，突然我滑腳而倒下，而且傷勢亦有惡化，之後我看著前面，還有漫漫長路要走，再者回想起小時跑馬拉松的事，結果我負著傷回到詩織處，沒法完成全程，亦未能完成約定，詩織所說的「沒辦法」只是一種寵人的說話，我不甘接受這樣的事實，終於拿出勇氣，死也死回到終點，接著我一步一步的負傷向終點進發。



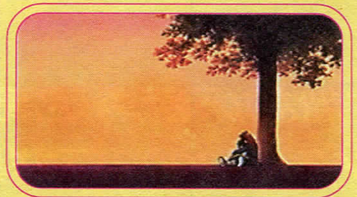

差不多來到運動場時，我聽到一把很熟析的聲音，頓時回憶到小時不氣餒的事，再向前看時，便見到詩織已在終點等著我，我再利用最後的力量一步一步的步向終點，最後終於衝線，而詩織立刻上前抱緊我，只知她十分擔心我，之後所發生的事便不知了。



當我醒來時，便發覺已倘在詩織膝上，我終於成功走畢全程，而腳還有少許痛，我問她為何知道我跑時，她說我不出席畢業禮便早已知；另外我這樣的姿勢好像不太好而且又大汗，於是便想起來，可是太痛的關係起不了身，不過詩織她不介意，而且想這樣多一會。之後她發覺到我手上的頭帶，而我亦終於可以還給她，亦問她有否回想到該事？我一直保留著它，而跑時也一直握著它，這頭帶可說是勉勵我的力量，而詩織亦哭了出來，不知是開我定還是別的。雖然不知是否真的改變了自己，但能夠走畢全程便而最好了。再者說今天要作文了，應該可以趕及印刷所的時間，接著詩織摟著我說不要緊，反而重要的就是……

「從今以後，我要一直看著你；從今以後，我希望與你在一起，恭喜你終於畢業！能做到你的青梅竹馬朋友，真好！能做到最親近你的女孩，真好！」




「藤崎詩織」編——完

下回預告

下回將會刊登故事另一女主角「館林見晴」編，另外亦有一些其他人物的故事和一些小遊戲的攻略，想知道怎樣去完成暗戀你的女孩的心願，便要繼續留意了。



道歉啟事

上期曾說過若有「《虹色之青春》及《彩之愛歌》的爆機Save」便能看到「《虹色之青春》及《彩之愛歌》的畢業式」，事實上是除了需要有《啟程之詩》「爆機Save」的System Save外，亦需要有《虹色之青春》及《彩之愛歌》爆了機Save的System Save，特別在Sega Saturn上更是常見。若有玩者因本人之誤文而看不到的話，本人謹在此致萬二分歉意。

製造商：SEGA ENTERPRISES
發售日期：3月25日　售價：5800日圓　記憶：4 BLOCKS
AVG／ MEM／ 對應震動器

TEXT：赤目黑龍



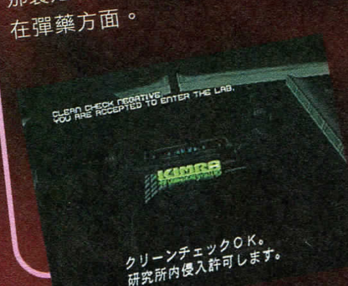
BLUE STINGER ブルー スティンガー

MAP INDEX

M=MONSTER　E=EVENT　S=SAVE POINT　D=DOWN LOAD MAP　UP=往上層　DN=往下層

（續）MISSION FOUR 勇闖研究所

在完成清洗工作之後，艾利特和托斯便經過檢查儀器，進入研究所之內。在進入究所之後，艾利特應先到左邊盡頭的房間一行，因為那裏是可以SAVE的地方，而且亦可以在那裏補充一些道具，尤其是在彈藥方面。

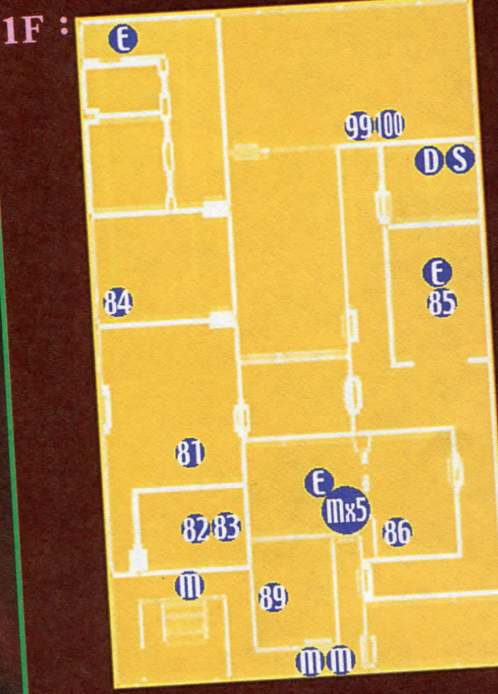




至於在左邊的第一間房是一個研究室，在這裏的門是開不到的，所以暫且可以不理會，不過，遲些一定要回來，因為之後的地方便是揭開藍色光點之謎的地方。而一直向前行，在轉角位置的倉庫之中，會有一隻像「啫喱」的怪物出現，要對付他是不難的，在擊倒怪物之後便可以拾得「研究室監視室KEY CARD」，不過，在對付完怪物之後，艾利特便會不幸的吸入毒物而開始變成怪物……





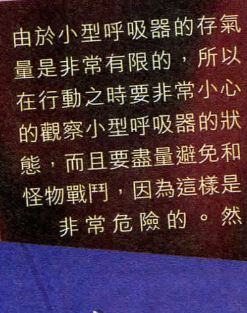


其實，那「研究室監視室」便是在事發地點之前的房間，在那裏艾利特等見到在鄰房有一名女子正被一群怪物圍困着，為了要盡快救出這名女子，艾利特二人便要主刻往前進。不過由於前面的房間之後全是佈滿毒氣的地方，所以在這裏玩者一定要取小型呼吸器（酸素ボンベ）。



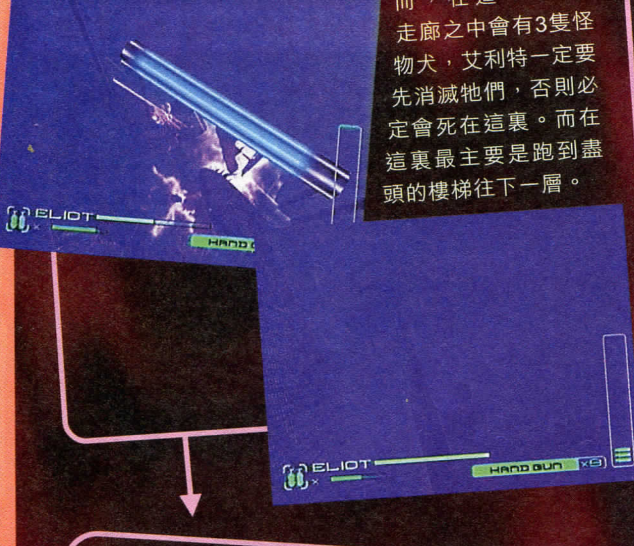


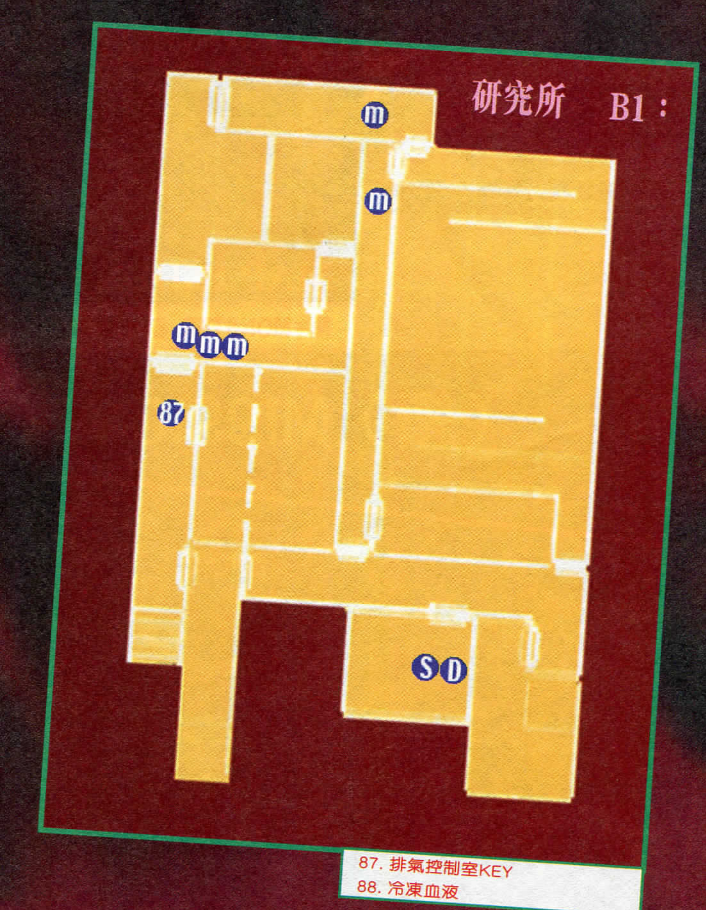
81. HASSY-L（回復藥-大）
82. CLEAN SUIT×2
83. CLEAN SUIT中找到RELEX ROOM KEY
84. 聖誕老人裝
85. 研究監視室KEY
86. OXYGEN CYLINDER（呼吸器）
89. 將冷凍血液變成解凍血液
99. DR. KIMURA ID CARD
100. GIGADENT DISK



由於小型呼吸器的存氣量是非常有限的，所以在行動之時要非常小心的觀察小型呼吸器的狀態，而且要盡量避免和怪物戰鬥，因為這樣是非常危險的。然而，在這走廊之中會有3隻怪物犬，艾利特一定要先消滅牠們，否則必定會死在這裏。而在這裏最主要是跑到盡頭的樓梯往下一層。





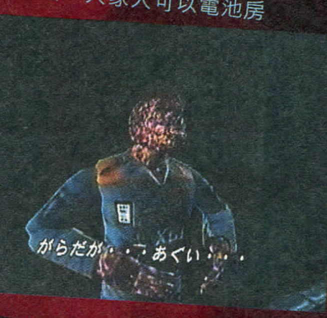


87. 排氣控制室KEY
88. 冷凍血液

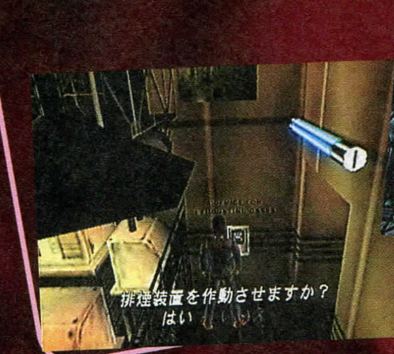
到達B1之後，在一條短的直巷之後，便是沒有毒氣的地方，然而，在最後的這條直巷之中，艾利特可以在地下的屍體之中找到「排氣控制室KEY」。

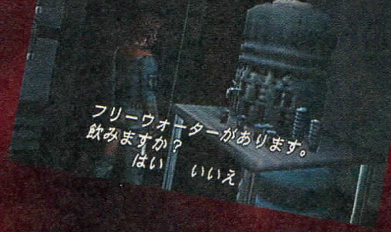


可惜，當二人能夠自由活動的時候，只要一回到B1，EVENT又會發生，在艾利特的毒素又再次的擴散，而艾利特的面會變得更恐怖。如果現在艾利特和托斯的體力是不足的話，大家大可以電池房間旁的房間，因為那裏有免費的水(可回復體力)渴。



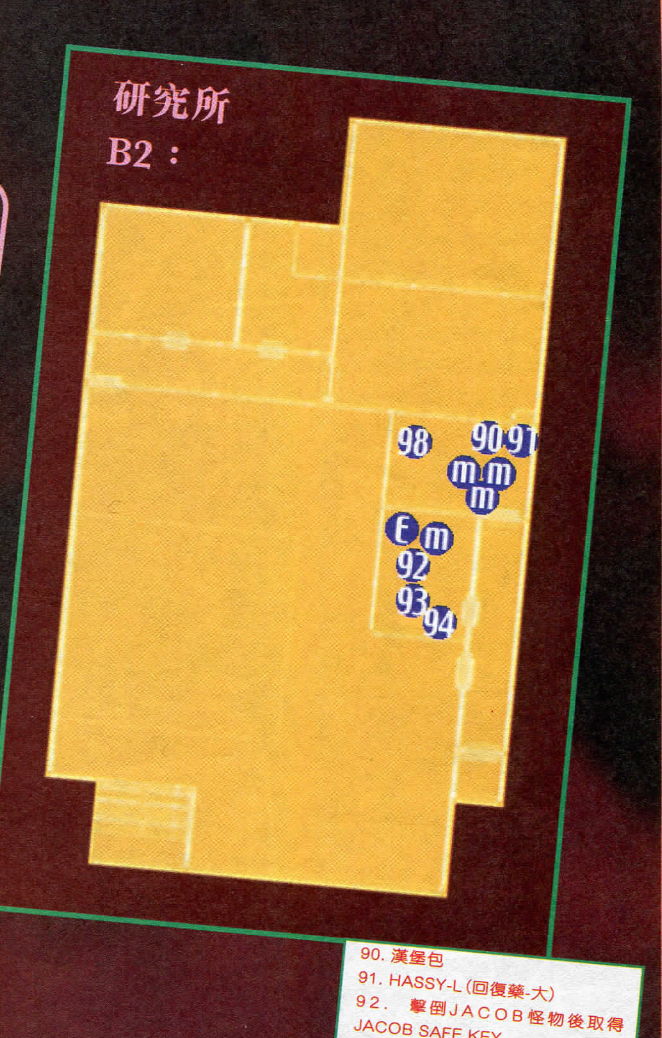
之後，艾利特便要回到1F之中，因為「排氣控制室」便是在往B1的樓梯之前的房間，而排煙的控制器便是在門口的位置。只要完成這個，所有的毒氣也會被排走，而艾利特可以在這裏自由活動。







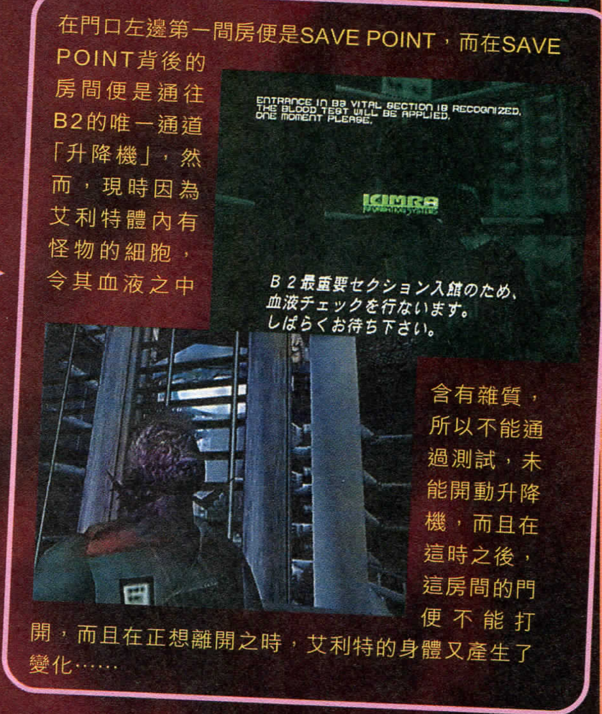
雖然是入了來，不過由於過不了滅菌花洒，所以艾利特便要到電池房間之中將未插入的電池移到適當的位置之中，然後到旁邊的房間開啟滅菌花洒，只要這樣才可以通過滅菌花洒，到達另一區域。



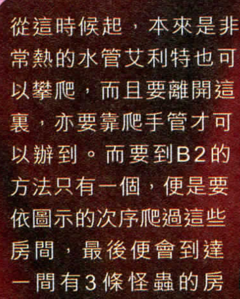
90. 漢堡包
91. HASSY-L (回復藥-大)
92. 擊倒JACOB怪物後取得JACOB SAFE KEY
93. JACOB'S DISK
94. JACOB KEY
98. CLONE ROOM KEY



一通過門口，進入第二個區域，第一眼見到的便是一隻普通怪物和一隻「怪鳥」，怪物方面可不是問題，不過那怪鳥便要非常小心！由於牠的活動範圍大，所以最好應速戰速決。而在通道的盡頭，便是一個「R-305」的儲水池，而另一邊則是通另一直巷，在直巷盡頭的門不要輕易打開，因為開門之後便會有3隻怪物犬招呼艾利特。

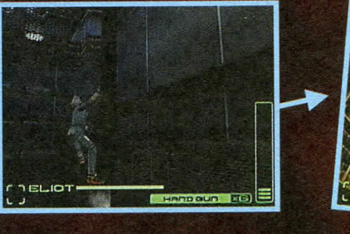


在門口左邊第一間房便是SAVE POINT，而在SAVE POINT背後的房間便是通往B2的唯一通道「升降機」，然而，現時因為艾利特體內有怪物的細胞，令其血液之中含有雜質，所以不能通過測試，未能開動升降機，而且在這時之後，這房間的門便不能打開，而且在正想離開之時，艾利特的身體又產生了變化……



從這時候起，本來是非常熱的水管艾利特也可以攀爬，而且要離開這裏，亦要靠爬手管才可以辦到。而要到B2的方法只有一個，便是要依圖示的次序爬過這些房間，最後便會到達一間有3條怪蟲的房間，在那裏便可以取得「冷凍血液」，之後回到1F的醫務室之中將這包「冷凍血液」解凍，成為「解凍血液」，之後只要帶同這包血進入升降機便可以到達B2。

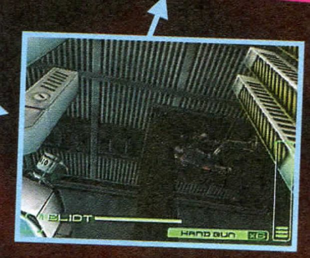


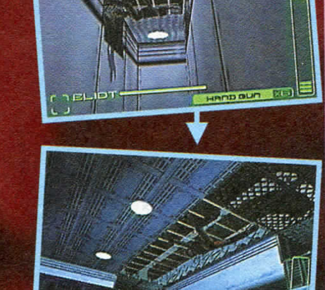




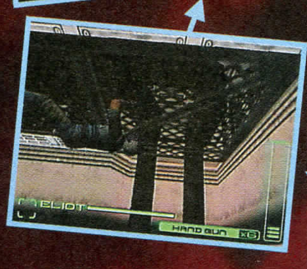


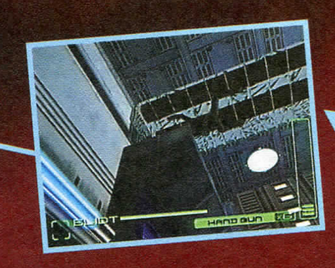


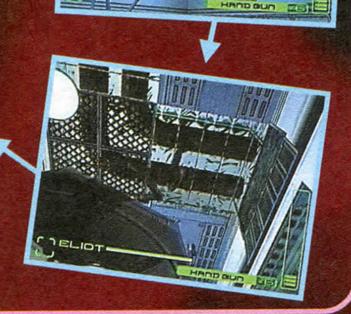












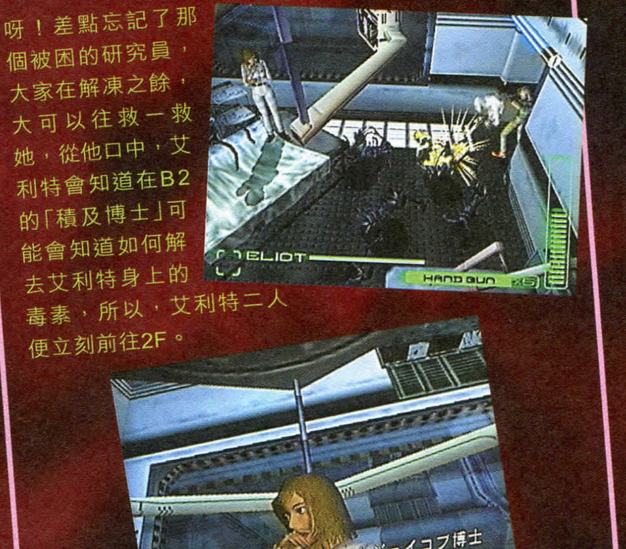


研究所

BM2：



96. 採掘場KEY

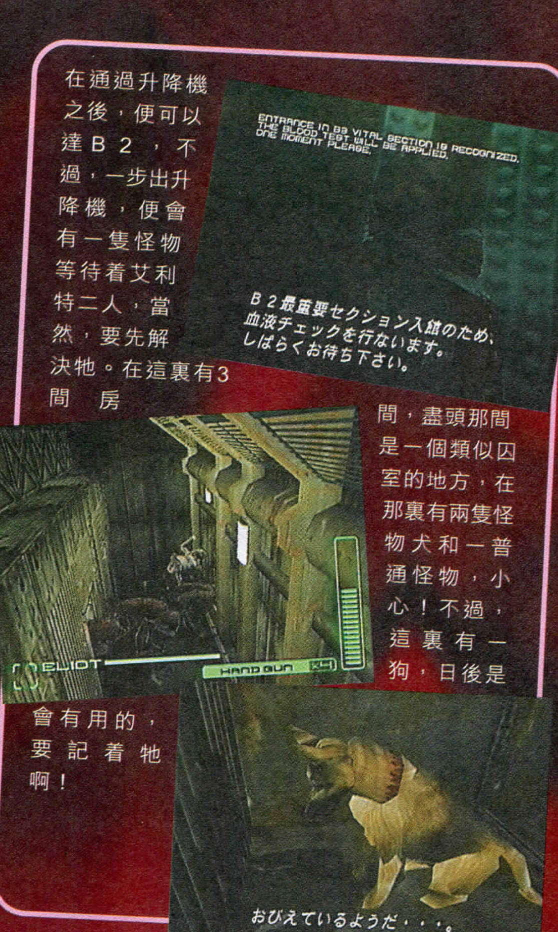


呀！差點忘記了那個被困的研究員，大家在解凍之餘，大可以往救一救她，從他口中，艾利特會知道在B2的「積及博士」可能會知道如何解去艾利特身上的毒素，所以，艾利特二人便立刻前往2F。

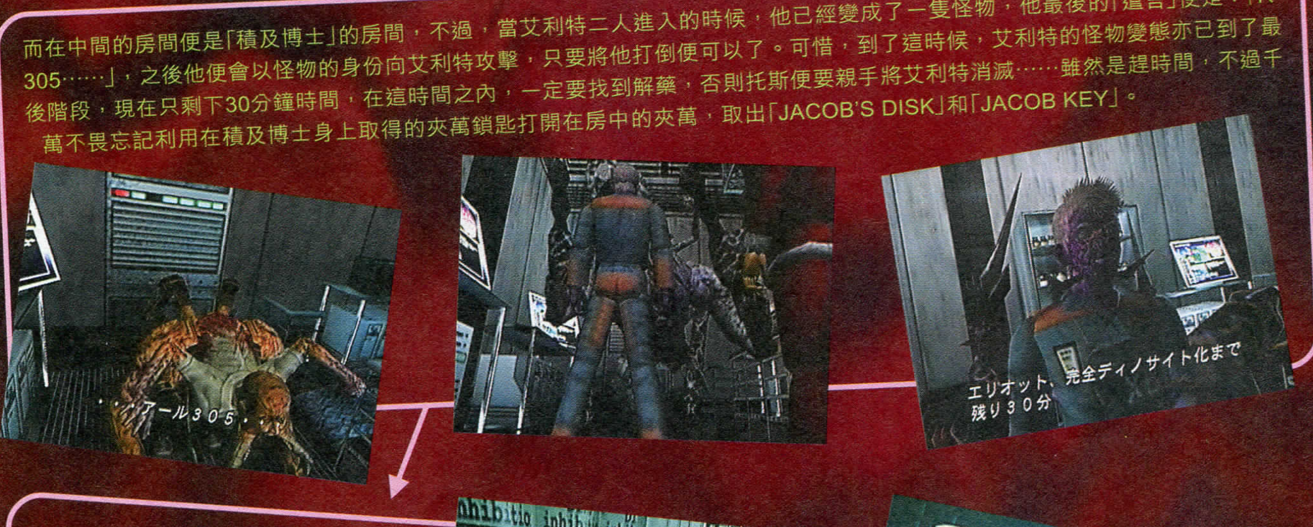
研究所
B3：

95. POWER MIXER
97. 擊倒BOSS後取得新藥保管室KEY

在通過升降機之後，便可以達B２，不過，一步出升降機，便會有一隻怪物等待着艾利特二人，當然，要先解決牠。在這裏有3間房間，盡頭那間是一個類似囚室的地方，在那裏有兩隻怪物犬和一普通怪物，小心！不過，這裏有一狗，日後是會有用的，要記着牠啊！

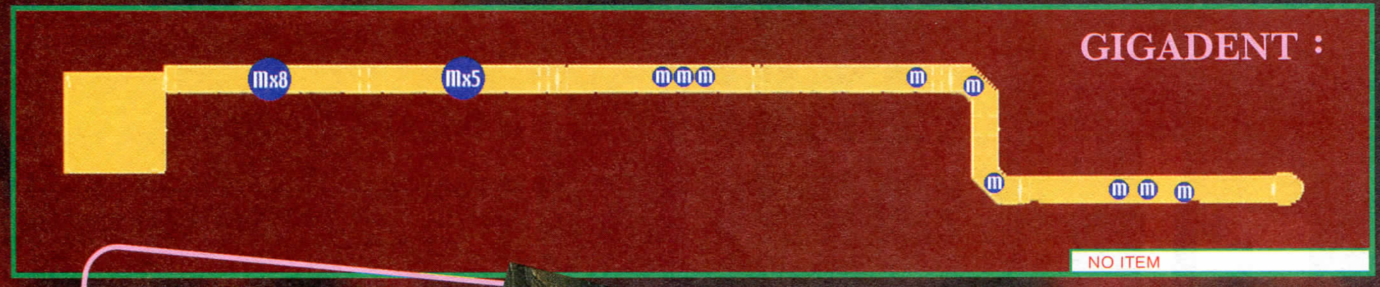


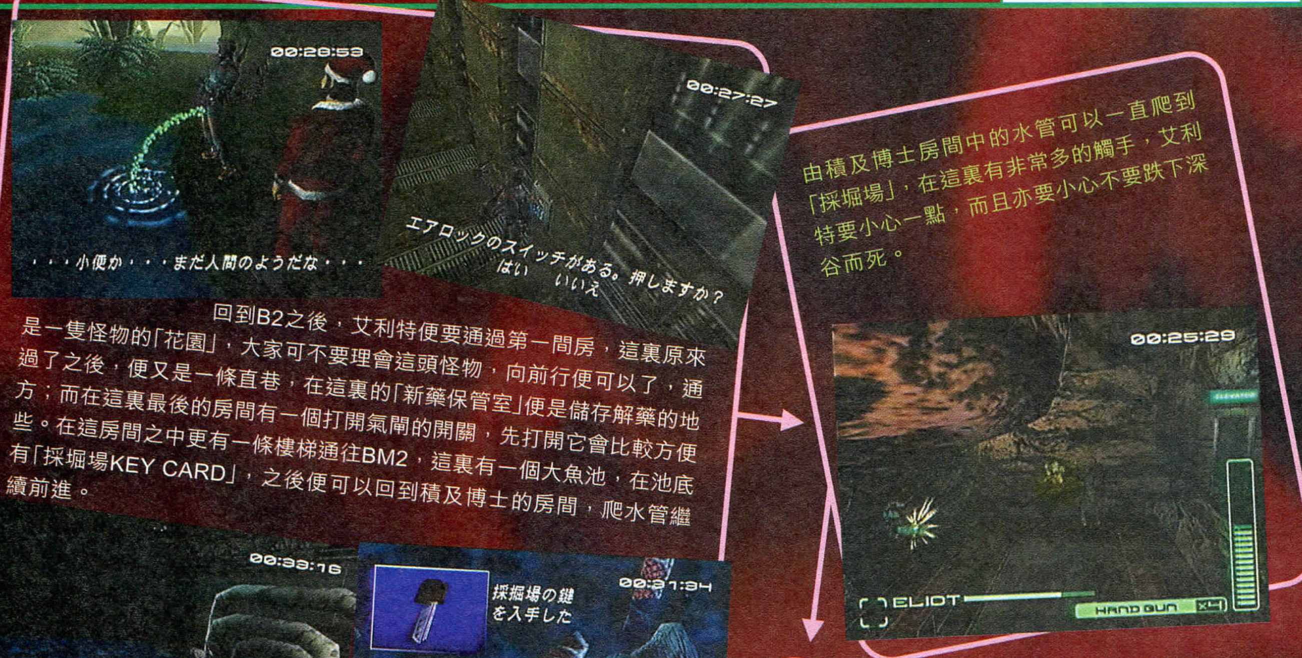
而在中間的房間便是「積及博士」的房間，不過，當艾利特二人進入的時候，他已經變成了一隻怪物，他最後的「遺言」便是：「R-305……」，之後他便會以怪物的身份向艾利特攻擊，只要將他打倒便可以了。可惜，到了這時候，艾利特的怪物變態亦已到了最後階段，現在只剩下30分鐘時間，在這時間之內，一定要找到解藥，否則托斯便要親手將艾利特消滅……雖然是趕時間，不過千萬不畏忘記利用在積及博士身上取得的夾萬鎖匙打開在房中的夾萬，取出「JACOB'S DISK」和「JACOB KEY」。



如果大家想艾利特「長命」一點的話，便要先回到B1，將R-305的儲水池注滿水，只要將身體浸於這些「R-305溶液」之中，限時便會由30分鐘變成50分鐘，這樣便有足夠時間進行任務了。







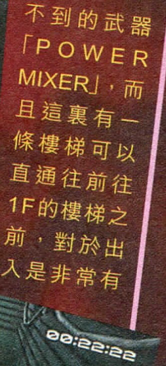
回到B2之後，艾利特便要通過第一間房，這裏原來是一隻怪物的「花園」，大家可不要理會這頭怪物，向前行便可以了，通過了之後，便又是一條直巷，在這裏的「新藥保管室」便是儲存解藥的地方；而在這裏最後的房間有一個打開氣閘的開關，先打開它會比較方便些。在這房間之中更有一條樓梯通往BM2，這裏有一個大魚池，在池底有「採掘場KEY CARD」，之後便可以回到積及博士的房間，爬水管繼續前進。

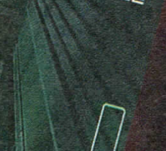
由積及博士房間中的水管可以一直爬到「採掘場」，在這裏有非常多的觸手，艾利特要小心一點，而且亦要小心不要跌下深谷而死。

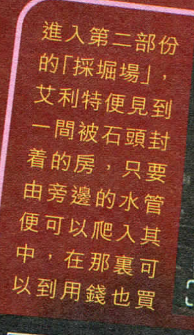


進入第二部份的「採掘場」，艾利特便見到一間被石頭封着的房，只要由旁邊的水管便可以爬入其中，在那裏可以到用錢也買不到的武器「POWER MIXER」，而且這裏有一條樓梯可以直通往前往1F的樓梯之前，對於出入是非常有幫助的，一定要先開啟這裏的門。

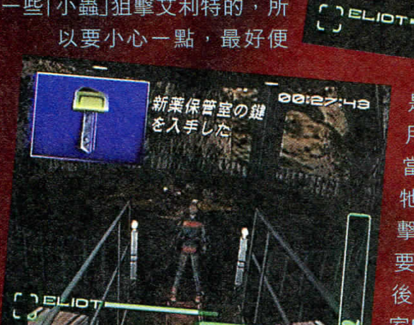








在「採掘場」盡頭，使用「採掘場KEY CARD」打開門後，在圓形地台之上，便是艾利特要對付的BOSS了，這BOSS是極之類似先前在儲物庫遇上的「啫喱怪物」，不過，這次的是會放出一些「小蟲」狙擊艾利特的，所以要小心一點，最好便是站在門口的位置使用火箭砲來對付牠，因為當牠受到一定損傷之後，牠便會吊在上空作出攻擊，這樣便可以免卻不必要的損傷。在擊倒BOSS之後，便可以得到「新藥保管室KEY」



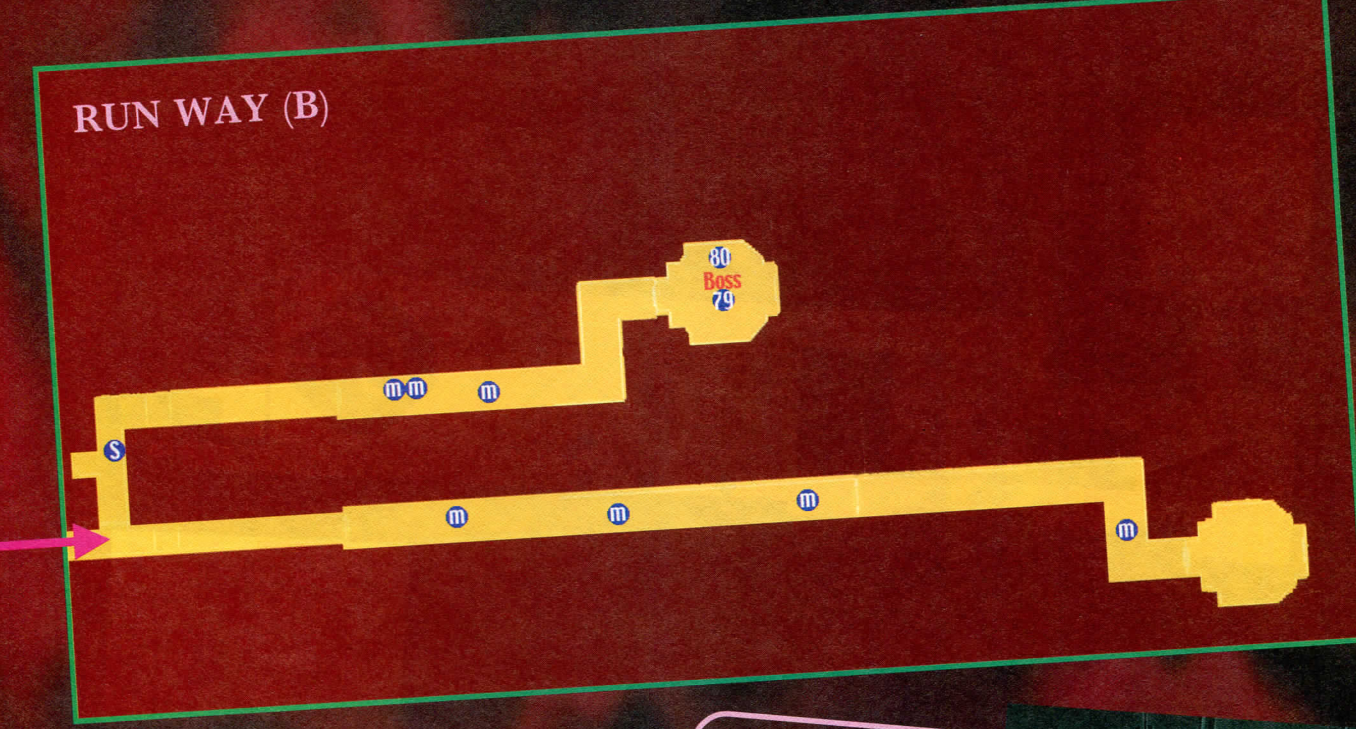




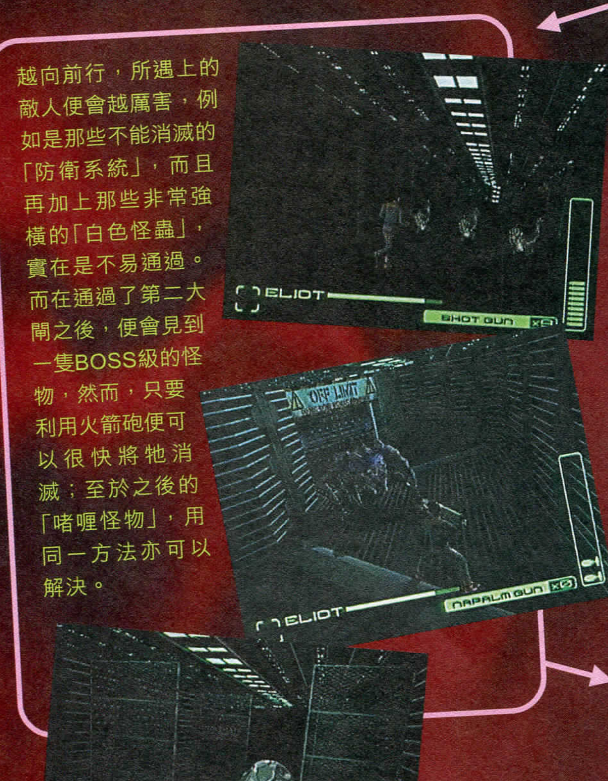
在取得「新藥保管室KEY」之後，當然是到「新藥保管室」取解藥，在那裏會找到一種名叫「A-VENT」的新藥，為了拯救艾利特，唯有試一下這種新藥，結果艾利特的身體開始慢慢的變回原型。

然而，這並不是要離開這研究所的時候，因為在這裏的任務並未完結，艾利特二人仍要往「GIGADENT」調查有關那神秘藍光的來源。為了要完成任務，艾利特和托斯先要回到「囚室」之中，因為在那隻可愛的狗的頸環之中會找到一張「CLONE ROOM KEY」，之後便可以回到「WATCH ROOM」之中，開啟在後方的門。

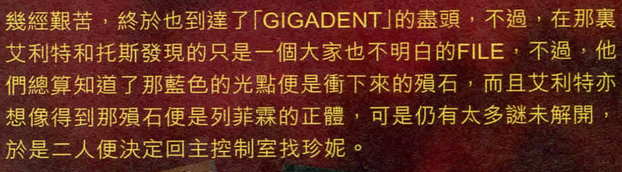
一踏入這房間之中，艾利特和托斯竟然見到一隻被凍結了的巨大怪物，二人雖然不明白，不過他們估計應該會有一些類似報告的東西存在着的，所以他們便要繼續在這裏調查，而在這古怪的房間之中，有兩件非常重要的道具是一定要取得的，這兩件道具可以在右邊梯級下方的怪物的身上取得，它們分別是「DR. KIMURA ID CARD」和「GIGADENT DISK」。



利用取得的「DR. KIMURA ID CARD」，艾利特便可以開啟前往「GIGADENT」的通道。其實，「GIGADENT」是一條非常長的直巷，不過，在這裏大家要小心一點，因為在這裏有非常多剛才圍困研究員的「藍色怪蟲」，雖然用兩發HAND GUN子彈便可以消滅一隻，然而蟻多「嬲」死象，如果不想浪費子彈的話，大可以不理會牠們。



越向前行，所遇上的敵人便會越厲害，例如是那些不能消滅的「防衛系統」，而且再加上那些非常強橫的「白色怪蟲」，實在是不易通過。而在通過了第二大閘之後，便會見到一隻BOSS級的怪物，然而，只要利用火箭砲便可以很快將牠消滅；至於之後的「啫喱怪物」，用同一方法亦可以解決。



幾經艱苦，終於也到達了「GIGADENT」的盡頭，不過，在那裏艾利特和托斯發現的只是一個大家也不明白的FILE，不過，他們總算知道了那藍色的光點便是衝下來的殞石，而且艾利特亦想像得到那殞石便是列菲霖的正體，可是仍有太多謎未解開，於是二人便決定回主控制室找珍妮。

MISSION FIVE 解開一切謎團

APARTMENT AREA

1F：

112. RAIL GUN彈匣
113. 緊急樓梯入口開關掣KEY

正當艾利特二人要離開研究所之時，突然發生大地震，這場地震看起來好像是一般的地震，不過卻使艾利特二人的行動受到極大的阻礙，因為一步出研究所的路已經被地震所震毀，不過仍然可以使用的，可是一定要非常小心，尤其是在步過那些水管之時，一不小心便會跌死！大家亦不要勉強在危險的地方取道具，正所謂「留得青山在，那怕冇柴燒」。

當艾利特和托斯回到主控制室之後，原來珍妮已經從剛才二人所看的FILE之中得到了所有的資料，而再加上艾利特找回來的「GIGADENT DISK」，眾人終於也明白到事情的始末，原來這個「恐龍島」便是在巨型怪物蛋之上的小島，而且這怪物蛋便是在6億5千萬年之前令恐龍絕種的原凶，至於列菲霖則是前來將這怪物消滅的使者，為了要協助列菲霖完成任務和拯救地球，珍妮想出了一個辦法。

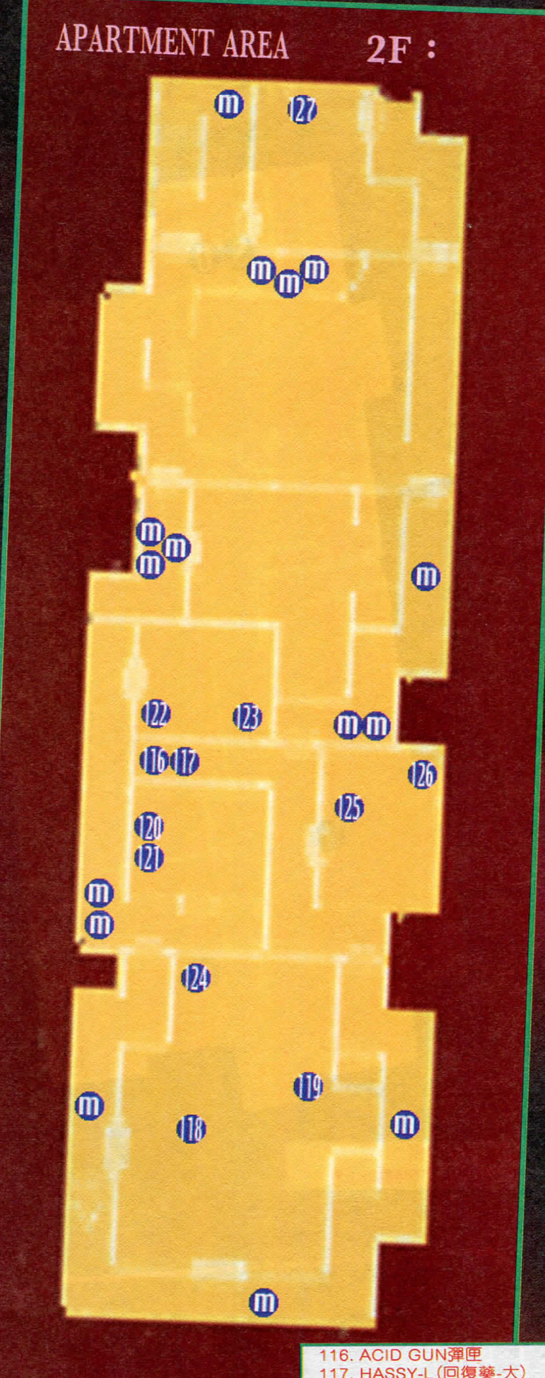


要實行珍妮的計劃，便要艾利特先到珍妮的位所取得她那「強化萊幅鎗」，於是，在接過珍妮的ID CARD之後，艾利特和托斯便出發前往APARTMENT AREA。



由於是要經過MARKET附近才能到達APARTMENT AREA的，所以艾利特可以順道前往「OMEGA CLUB」，在那裏可以拾得破壞力強勁的武器「RAY SWORD」和一些補給品，而且同時可到銀行一行，將所有的提款咭也使用(艾利特：3532、KIMRA：1008、YUCATAN：1862、BERMUD：1394)，取出所有的金錢購買武器。

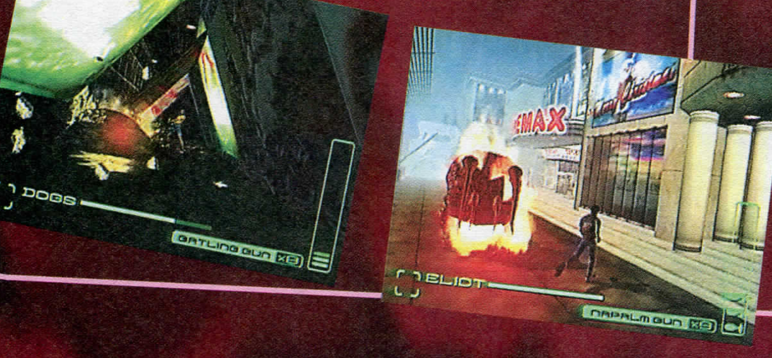


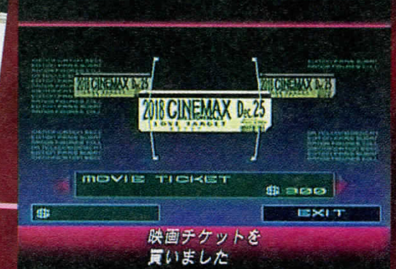


116. ACID GUN彈匣
117. HASSY-L(回復藥-大)
118. RAIL GUN彈匣
119. BAZOOKA彈匣×2
120. JOE ID CARD
121. 漢堡包
122. LIVING ROOM KEY
123. HASSY-L(回復藥-大)
124. NICK ID CARD
125. PARTY PLAN MEMO
126. 水鎗
127. 強化RIFLE(PRECISION SNIPER M04)

當到達了APARTMENT AREA之後，艾利特二人又會遇上「啫喱怪物」和「狂牛」這兩隻BOSS級的怪物。而且在這裏艾利特是沒法直接進入住宅之內的，在大門之內只有地方供玩者SAVE和DOWN LOAD地圖，就連另一個入口的門也是全被鎖上的，所以便唯有購票進入在左邊的戲院。







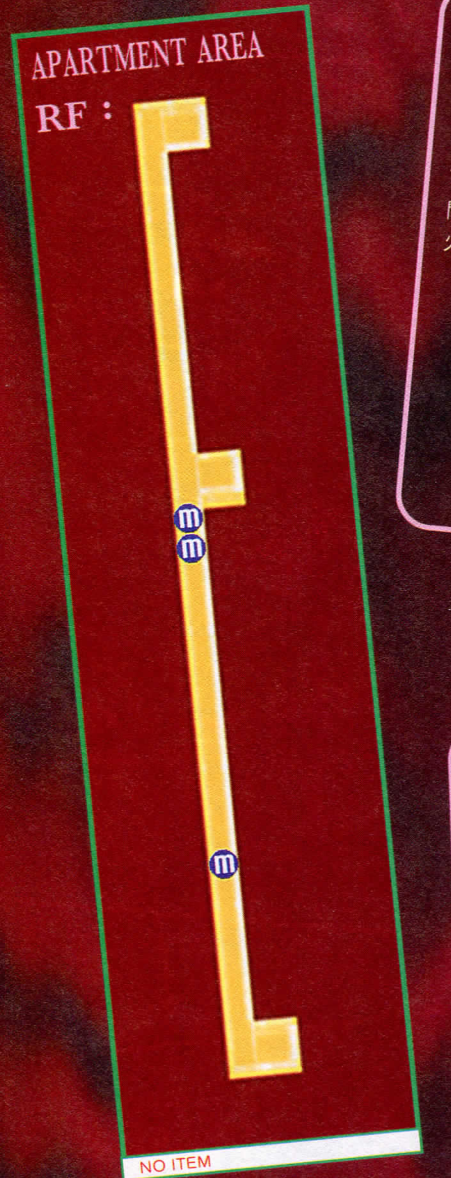


114. RAY GUN彈匣
115. 漢堡包

一進入戲院大堂，那裏是沒有怪物的，不過一入場便會見到兩隻吊在天花上的怪物，每隻要10鎗HAND GUN才能消滅。在放映室之中是沒有道具可取的，所以可以不進入；而進入戲院之後，便要再打一次第1隻BOSS，而對付的方法亦是一樣的。在擊倒BOSS之後，便可以取得「緊急樓梯入口開關掣KEY」，利用它便可以在戲台後方的開關掣，打開在台前的秘道。

經過這秘道便可以進入住宅之中，當然，二人的目標是珍妮在201室的住所，所以二人便一氣的走到珍妮的房間之前，可是，在這條路上是有非常多怪物的，尤其是吊在天花上的那種，小心！不過，來到珍妮房間之時便發生了一個大笑話，原來她的鄰居為她帶來了一個驚喜，他們將珍妮的KEY CARD調到開派對的房間之中，亦即是說艾利特二人最先到達的房間。

在派對的房間之中，艾利特二人可以找到一些重型武器的彈匣，而且，在左邊梳化旁的燈飾之上可以取得「NICK ID CARD」，另外，在另一邊的通道一出便可以到達廚房，在那裏可以拾到「JOE'S ID CARD」，這KEY CARD是可以開啟前方房間的門，在房中艾利特可以找到「LIVING ROOM KEY」。



利用LIVING ROOM KEY便可以開啟如圖示的房間的房門，不過，這裏其實暫時仍未有作用的，最主要是利用「NICK ID CARD」打開NICK房間的房門，而NICK的房間便是在派對房間之後的一間房。在NICK的房間之中可以找到這次他們的安排，而且更可找到一支「水鎗」，現在要回到剛才有火爐的房間，在浴室之中將水鎗注滿水，之後便弄息火爐的火，艾利特便可以爬到天台，前往珍妮的房間。



到達珍妮的房間之中，珍妮竟然見到一張托斯和射擊教官的合照，原來那是珍妮的母親，亦即是托斯的妻子，那麼一來，托斯豈不是珍妮的父親，這事實實在是令艾利特非常震驚。在取得珍妮的「強化萊幅鎗」之後，二人便返回主控制室。父女重逢的一幕實在是非常感人，不過，列菲霖突然露出一副凶相……

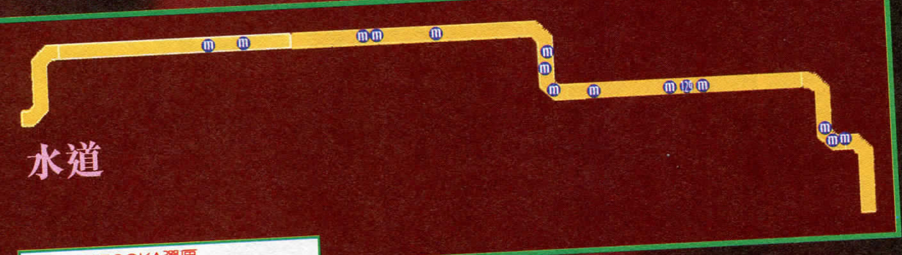




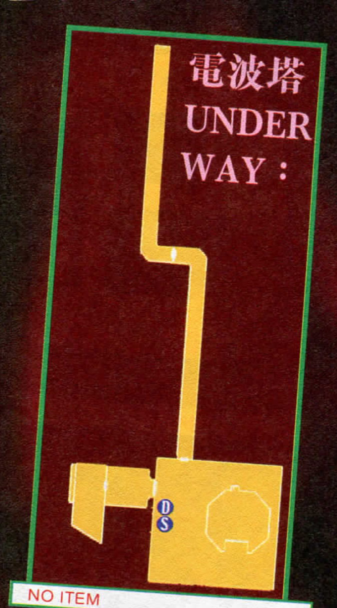
原來，珍妮的計劃是要將控制那7層氣閘的水壓裝置擊毀，而要做到這點，便要到電波塔之上，再用萊幅鎗擊毀水壓裝置，以珍妮的能力，這次的行動是必定可以成功的！



MISSION SIX 命懸一線間的電波塔

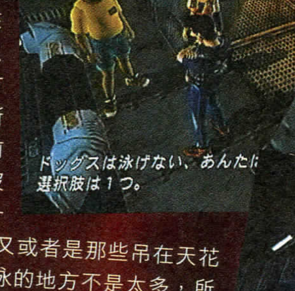


128. BAZOOKA彈匣
129. DOG使用之BAZOOKA彈匣



NO ITEM

其實，通往電波塔的路是一條非常簡單的水路，在這裏本來是有一隻小艇的，不過最多只可以乘載2人，所以只有讓有腳傷的珍妮和不懂游泳的托斯乘坐，而艾利特則一人獨自前往。在這段水路之上，根本沒有太多的怪物，最多也只是一些觸手和在水中的怪魚而已，又或者是那些吊在天花上的怪物，再加上實際上要游泳的地方不是太多，所以很輕易便可以通過。

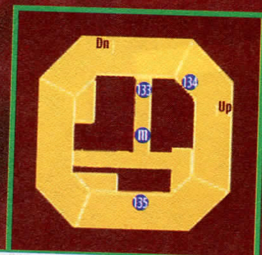


電波塔 2F：



130. LIFOOKER

電波塔 3F：



131. RAIL GUN彈匣
132. DOG使用之BAZOOKA彈匣

電波塔 4F：



133. BAZOOKA彈匣
134. LASER GUN彈匣
135. LIFOOKER

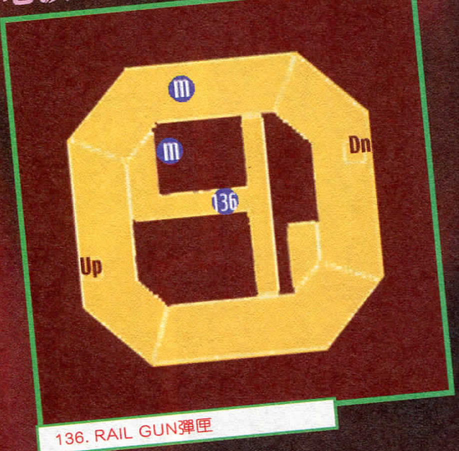
通過了水道之後，終於也到達了電波塔，不過，這時候艾利特接到珍妮的通訊，原來她們的電梯被卡住了，不能到達電波塔最上層，所以艾利特便要立刻前往拯救。然而，在未上電波塔之前，大家或可以到另一邊的路一走，原來這是通往研究所的「GIGADENT」入口的。當然，最後艾利特也要一個人攀上這座共有7層的電波塔之上，爬這電波塔的要點是初物心急，因為視點是會不停動的，如果行得太快的話，很易便會失足，艾利特亦要小心那些會跌下的「工字鐵」，亦要留心在每一層之中的道具位置。







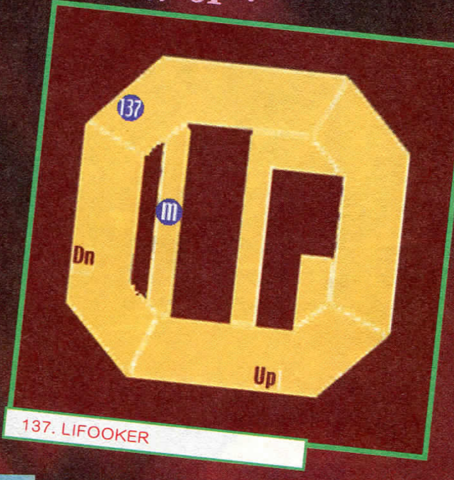
電波塔 5F：




136. RAIL GUN彈匣

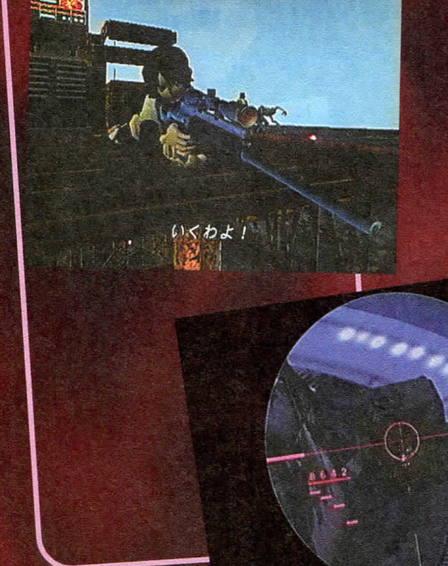
到達電波塔最上層之後，艾利特便要按動「解除緊急停止掣」，使電梯能夠升到最上層，三人會合之後，便要準備作最後的攻擊，可是，這時然有兩隻怪物撲出來，而因為珍妮要用3分45秒來完成裝置及發射，所以艾利特和托斯便要負責在這3分45秒之內確保珍妮的安全。而筆者在這裏便使用托斯，首先利用他手上的「格靈式機關砲」將兩隻怪物「谷」在一邊，之後只要不停的發砲便可，因為「格靈式機關砲」是一支可以作一定幅度自動「掃射」的火器，這樣便可以避免因為人物要移動所導致的失誤。

電波塔 6F：

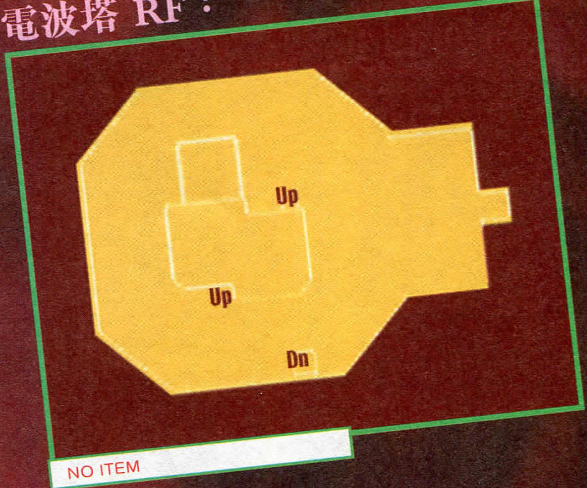




捱過了3分45秒，珍妮亦準備就緒，只見她連發3鎗，全部命中目標，於是，列菲霖的殞石便一直的插入在島下的巨型蛋之中……



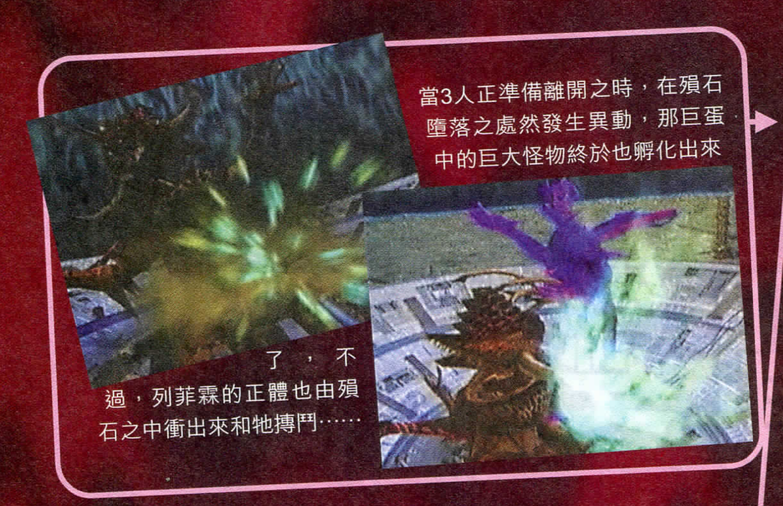
電波塔 RF：



NO ITEM

FINAL MISSION

決戰大恐龍



當3人正準備離開之時，在殞石墮落之處然發生異動，那巨蛋中的巨大怪物終於也孵化出來了，不過，列菲霖的正體也由殞石之中衝出來和牠搏鬥……

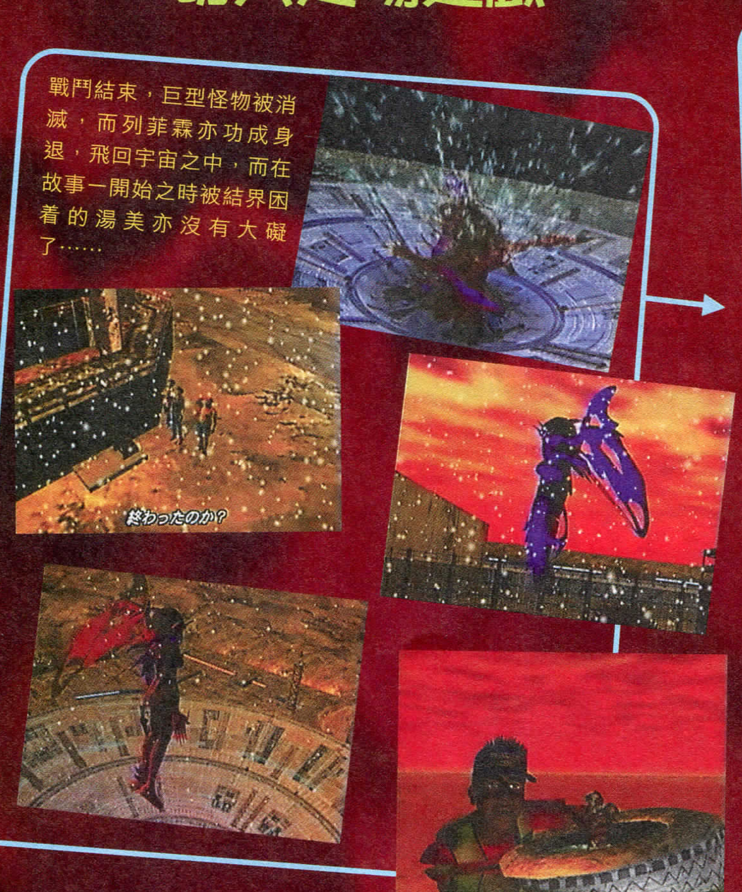
為了協助列菲霖擊倒巨大怪物，艾利特和托斯便要和這怪物作最後一戰，由於怪物的攻擊力驚人，而且其噴火的範圍太大，所以只有用左右的移動來分散怪物的注意力，亦可以將被火燒中的機會大大減低。在這裏有兩個選擇，大家可以選擇使用艾利特的「火箭砲」又或是托斯[的「超級火箭砲」，而後者是可以比較快將怪物消滅的，再加上托斯的耐久力比艾利特好，所以使用托斯是上上之選。

當怪物被扣去一半HP之後，牠便會向前行動，不過立刻便會被困在地震所造成的夾縫之中，之後，依照之前的方法打便可以了。

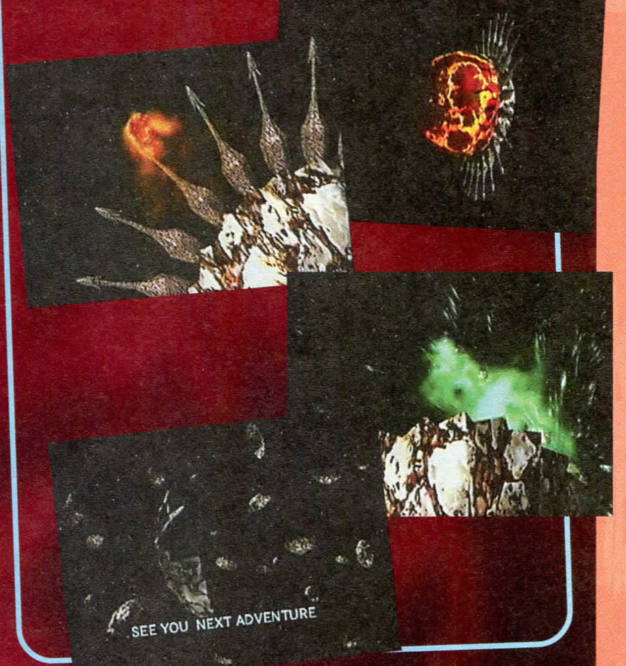
ENDING

一切只是場遊戲

戰鬥結束，巨型怪物被消滅，而列菲霖亦功成身退，飛回宇宙之中，而在故事一開始之時被結界困着的湯美亦沒有大礙了……



天啊！故事不是結束了嗎？為何又回到太空呢？而且列菲霖更變成巨型蛋，OH！NO！又射出一隻蛋，不過，又有一大埋類似列菲霖的東西射出去追着牠………原來先前發生的事只這些外星生物的「追逐遊戲」而已，那麼，地球便只不過是他們的「遊樂場」！？



全文完

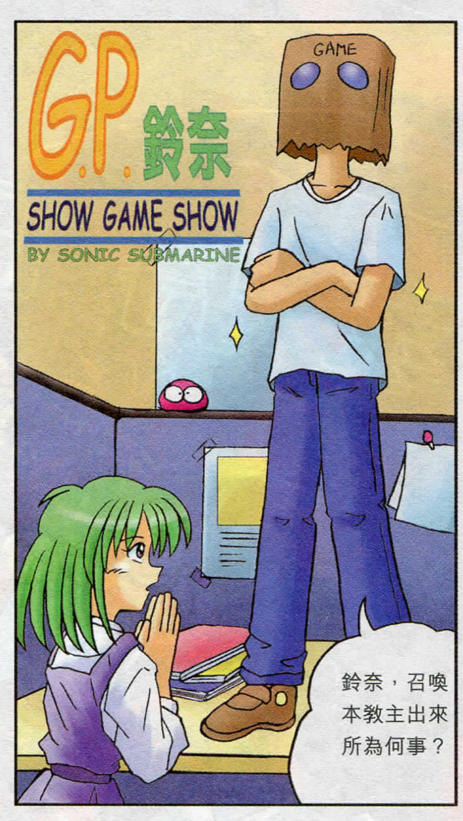


互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作 逢隔周五於互動電視上影


玩家特區

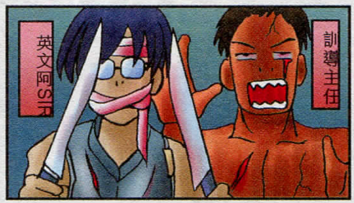
懊惱GAME你教

插畫：超音潛艇

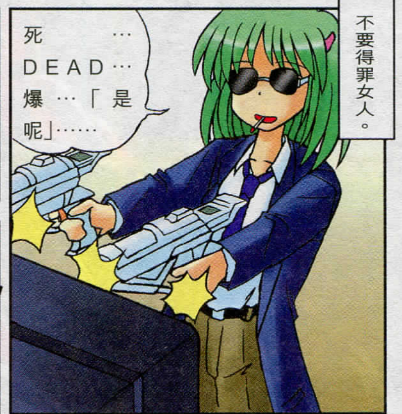












G. P.玲奈 MESSAGE：

上一次不是說了小妹不敢到遊戲機中心玩跳舞機的嗎？現在PS的《DANCE DANCE REVOLUTION》出了，我便可以躲在家中跳過夠，但只是用手掣玩，因為...實在是太貴了，下一期便是100期了，懊惱GAME你教也得作出一些改變了。



佳作獎：



ALICE 17 F
很久也沒有收過你的畫了，最近很忙嗎？畫的水準已很高，不過好像停滯了。有興趣一試畫其他的東西嗎？可以試畫一些線條簡單點的東西，不用每一次都畫那麼多的線。



SQUARE 真是最出色的生產商

TO G.P.玲奈大人：

本人自問機齡絕對不弱，雖然比不上機神但起碼有他的九成功力，但看到一些自稱專家的人説FF8不好玩，真是感到非常氣憤，知道這裏是讓讀者抒發見解的英雄地，於是立即寫信過來，希望廣大有見識的讀者能夠看清真偽，別再被無知之徒誤導。

首先，FF8最出色的地方當然是它那種出神入化的CG技術了，試問現今云云廠商之中有誰能夠做到這種功力？相信SQUARE必定是手執牛耳的優秀代表，它的表現就連西瓜派大隊長GAME ARTS都遙不可及，但那班西瓜死硬派竟然厚顏無恥地高聲疾呼「GRANDIA最勁」之類的言詞，真是羞家到極點。因為有那些強勁CG作後盾，SQUARE遊戲經常成為暢銷佳作不是毫無理由的。

其次，就是全新系統「抽取」了，它突破了傳統RPG的範籌利用另一種方法來學習魔法，簡直絕正！只要肯花時間去不斷地吸嘢，那些強如SEIFER或魔女等大佬都只是廢柴，實在正到極點！好過以前的多多聲。第三樣就是精彩的愛情故事劇情，同以前那些低低能能嘅水晶故事好多多聲，你話阿SQUALL同RINOA嘅關係係咪好正？比較下GRANDIA真係…不提也罷。

本來FF7已經係次世代之中最勁嘅GAME，之但係有咗FF8就梗係它最勁啦，其實它的優點是不止三個的，不過實在太多無法盡寫，有料就一定會明嘅，係咪？總而言之，SQUARE是現今所有遊戲生產商中最出色的一間，這是實至名歸的。

巴林嘉汀的史哥頓



KAEDE F

短評：對不起，假若回郵地址正確的話，應該是不會寄錯地方的。雖然畫得不錯，但是他們這樣比較像MODEL多過學生，畫面保持到一貫水準吧。

福田回應：

無疑SQUARE是一間出色生產商，但有實力製作高質素作品的則比比皆是，例如《真女神》的ATLUS、《薩爾達》的任天堂、《GT》的SCE和《拳皇》的SNK等，沒有人能夠隻手遮天的，只要有創意即使是細廠仍能令遊戲暢銷起來。再者，君不見來自SQUARE的《雙界儀》、《IS》與《FMA》銷量何差？所謂樹大有枯枝，筆者並不覺得她推出的都必定會是好遊戲。

最理想的遊戲機——PlayStation 2

G.P.玲奈小姐：

小弟是個甚麼遊戲機都玩的讀者，DC一推出便買了下來，不過自從看了你們介紹的PS2之後，我覺得它才是小弟心目中最理想的遊戲機。

單是看看《FF 8》RINOA和SQUALL跳舞一幕，畫面美麗得不得了，而且還可以由自己控制，實在是太精采了。小弟從網上下載了這段片來看，真是相當利害啊！再看看NAMCO那個賽車女郎，就好像真人一樣，這樣看來，要創造好像動畫《無限地帶23》裏的時祭EVE也不是不可能哩。

比較一下PS2的性能，就知道它比DC實在好得多，每秒7500萬個多邊形這數字簡直是PS時代所不能想像的，最初DC公布它每鐘可以顯示300萬個多邊形的時候，小弟覺得它天下無敵，但是現在比較起來，根本就不是PS 2的對手。加上自由曲面和粒子運動的威力，很難想像得到這只是一部用來遊玩的遊戲機，PS2比小弟家中的電腦還要強勁啊！

PS 2可以對應舊PS遊戲是非常明智的決定，這樣一來PS 2一推出就有一大堆遊戲可玩，可惜只有買原裝遊戲的人才有這樣的優惠。而且PS2也有IEEE1394，USB和PCMCIA等電腦接頭，希望SONY可以多出些配件配合。小弟最希望PS2設有DVD播放功能，那我就不用再買DVD機了。

新欄目！！

COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(唯鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

「編輯TOUCH！」已登了不少期了，很多謝讀者們一直以來的支持。讀者們可以在這　跟編輯們作一個交流，問一問他們日常做詆什麼呀？喜歡些什麼？也可以對來信的讀者作出一些回應的啊，有興趣的話便寄信來吧！

COSPLAY 遊園地



所屬遊戲：《FINAL FANTSY VIII》《KING OF FIGHTERS》
扮演人物：EDEA THE WITCH（左）LEONA（右）
姓名：CHEMAIN（左）小秋子（右）

鈴奈想搞事

想起以前的《遊戲誌》有一個「無責任讀者擂台」，可以讓讀者們在那　發表一些對遊戲的意見，近來又發覺不少讀者也希望重開擂台，不過這一次的形式便略有不同，由你們來信，我找編輯們來回應你們，題材主要都是圍繞着遊戲界中發生的事物，來信支持一下吧，被刊登的話是會有遊戲精品一份的啊！



刊登作品：



青椒　16　女

短評：背景比較單調了一點，上色方面有待改善，還有這樣的把人物剪貼上去不太好，如果是怕今顏色混在一起的話，可試先塗上較深的顏色。

利恩．布路尼巴

米奇覆：

PlayStation 2看來的確是部強勁的遊戲機，不過不知道推出時會有多少個專用遊戲推出？米奇覺得，像《FF8》跳舞和永瀨麗子的場面只是DEMO，如果要令米奇覺得PlayStation 2真是強勁的話，還需要看遊戲做出來時是甚麼效果，一來製作這樣的遊戲很耗時，而且偉大的場面要兼顧的事情也有很多，現在的遊戲生產商能否應付得來實在是疑問。你看過了《FF8》的跳舞示範，不覺得背景很空嗎？另外，你那句「可惜只有買原裝遊戲的人才有這樣的優惠」是不是表示你經常玩翻版遊戲？

編輯 TOUCH

Dearest山寺良牙：

拳后

Hello！又係我呀！希望可以早D刊登我嘅來信，Thanks！

響No.98期見到你介紹《心跳Drema vol.3》Well，點解見到啟程之詩嘅外傳又要save「虹色之青春」and「彩之愛歌」嘅爆機情形，咁煩架！

Well，又有D咁煩嘅找錯別字遊戲比我地搵錯字，死火，我D Japanese唔掂，其實MSさん話逐格篤先可以搵到，應該要說吓先丫嘛！咁stupid嘅！

But，入面嘅Mini Game好正，又有游水，學人講野、放菜餚、、滑雪、Star Crasher，Guitar Mania、馬拉松、健康舞嘅Game，咁Star Crasher係迷紐錯挑戰我地呢？

POS又會可以同女仔溝通，正！好過Saturn！唔怪得Saturn會用「畢業記念Set」咪懷念佢原來係rubbish嘅最後一面！

以下比深田公仔さん：

你介紹果隻《Pocket Monster金．銀》，入面係迷有比卡超呢？其實我都likely佢，因為佢夠Q！《人生遊戲》入面嘅占卜係迷要輸入出生日期and血型呢？咁《飛龍之拳EX》有冇坂崎獠出現呢？

以下比Kotaroさん：

你介紹《KOF '98》每個角色嘅出招指令，令到我可以「玩殘」Boss，正！but，各下係likely Yuri，Blue Mary，Mai，King，Chizuru，Athena（我自己），你自己又likely邊位角色？

以下比JJさん：

你製作《To Heart》嘅完全極秘攻略，之前我都玩過，But次次都追唔到女仔，家陣有咗攻略就正！我覺得宮內好Q！佢扮到好似，只好以D細路咁Q架！佢D英文好勁！好似仲勁過我咁！

以下比非洲さん：

我又見到你做《Athena》嘅攻略，特別係Kensouさん，醫院睇Athena，佢仲一眼見到係Kensou添！我真係希望Kensou可以勇敢D，向佢表白，等佢唔駁個心跳咁，十成似《心跳回憶》呢個名！

以下比G.P.玲奈さん：

我又見到陳星小姐「反串Chris」上次又「反串八神庵」，今次又反串嗰，好型！同時又見到晶晶小姐嘅靚畫，佢畫嘅FF嘅兩位主角好似用Computer編出咪，上色好好睇，會唔會好似Alice小姐畫D畫咁靚呢？

祝你地有覺好瞓！zzz！

Your Sincerely

Asamiya Athena愛上《KOF》and《月華之劍士》

12/4/99

G.P.玲奈代覆：

因為良牙哥哥正忙於《心跳》攻略，所以由我代覆。遊戲中的MINI真的很有趣，我最喜歡的便是滑雪的那一個，不知道你最喜歡那一個呢？

深田公仔的回覆：

《Pocket Monster》當然會有比卡超出現啦，而《人生遊戲》還未推出，所以我不清楚占卜會有什麼。另外坂崎獠係SNK嘅角色，所以唔會喺《飛龍之拳EX》中出現，你可能記錯了《龍虎之拳》了。

KOTARO的回覆：

最鍾意嗰個咪係你Asamiya Athena囉、之後順住落便是不知火舞及LEONA。

JJ的回覆：

那一份攻略不是我做的，我只不過是提供資料給歐陽明，要多謝的話便多謝他吧！

非洲的回覆：

......（這傢伙最近的心情跌至低點，所以....）

G.P.玲奈的回覆：

想起要回信給陳星小姐，她也要一段時間才收到哩（蒙古很遠嘛），晶晶小姐的畫的確有一定的水準，不過你似乎還是覺得ALICE的畫比較靚呢，你也試玩COSPLAY或者寄畫來吖。

優秀作品：



SM.YEE

短評：依然是草薙京啊。這一次看起來他只是小孩一般，夜空的顏色不夠暗，整體來說是一張標準作品。

借花敬佛

Dear G.P.玲奈：

小妹第一次來信，希望有幸刊登吧～！

我雖然算不上是甚麼聲優迷，但對很多遊戲內配音的聲優甚感興趣。聽說在《Game Players》 最熟識聲優的山寺良牙，那麼下面那part請代我交給良牙兄吧！

Dear山寺良牙：

請問你月沒有為《Zero 3》Sakura配音的笹本優子的資料？因為我覺得她的聲音很cute很好聽，想知道她多一點點。

要問的就是這麼多了，thanks！

另外，玲奈姐姐知不知道哪兒會有《Tomb Raider III》的商品賣？我蠻喜歡Lara的。

BYE！

Love

Vickie

99

G.P.玲奈代覆：

原來這一封不是給我的......以下便是笹本優子部份的資料，因為時間關係所以資料比較少...

1月30日生日

所屬：ART VISION

代表作：《長くつ下のピッピ》、《B BETAMAN爆外傳》、《STREET FIGHTER ZERO 3》

新人類

好嘛，玲奈姐姐：

吓！！！「驚」？！

查實我隨咗驚嚇個陣嘅父母，驚壞人，驚警察叔叔同埋驚百足、水蛭、蛇之外，基本上都冇乜驚了喎，但諗諗吓，唔用哩個筆名又好似好對你唔住，個心唔安樂，事關係咁忙都肯幫我諗筆名，而我只係因為唔鍾意就唔用，講真自己都覺得咁樣好乞人憎。所以最後我決定，一於用住個「驚」先，等一百期GAME PLAYERS時，我先用G.P.M一齊黎一個大革新，唔知你是否同意。但唔理點都好，我都真係非常感激你，（係真架）希望你可以原諒我哩個衰人啦！！！（誠心懇求）

睇到你98期的回覆，原來TAZ、HAJIME少尉和神之黃昏都已離開了G.P.M而MS又不再玩了，時移勢易，真是令人感慨萬分啊！Mr. Africa是否只為了工作才玩？記得在五十三期的無責任GAME評中，TAZ提到G.P.M內每隔幾日就有一場AC大戰。雖然我只是讀者，但亦一樣高興，因為我知道有人認同我喜歡的GAME。講樣野你知呀！我的零用錢並唔多，所以我嘅正版GAME也只

優秀作品：



南　20　F

短評：畫面比例及層次交代得不錯，在處理畫面上的光暗做出色，不過奇怪的便是BRAIN突然變得這麼靚仔。

刊登作品：



小霧　16　F

短評：黑白稿的效果不錯，但是畫得不太靚，羽毛畫得尖一些比較好，手指甲可以不要畫出來，而最大缺點便是頭髮跟羽毛相接的部份太花了。



優秀作品：



LOUIS 18 F

短評：手部也不是畫得很差吧，只是略為幼了一點，前後景FADE OUT雖然好，但是相信只是複製出來的，是電腦作品來的嗎？

有幾隻。(我鍾意嘅GAME會買正版翻版各一隻，正版收藏，翻版則用嚟玩，唔咁樣算唔算支持正版呢？但AC我就一口氣買了兩正版(唔係二手，全新嘅)因為我覺得若果哩隻GAME都玩翻版，我唔單止對唔住SCE，更對唔住我自己。

好啦！唔好成日講我勒。問你的野先，G.P.M的編輯好似唔想俾人知自己個樣，但點米奇成日都有相show出黎嘅？點解幅相下面的細字話俾人知佢係米奇，唔通佢同其他編輯唔同，根本唔介意人地知佢個樣？(超級靚仔？！)玲奈姐姐你又是否新成員？(大約第幾期開始做的)你話想搞事，搞個「無責任擂台」，但我覺得現在的編輯TOUCH形式與「無」的改制形式十分相似，況且我相信，讀者想要的「無」也是以前的「無」，若真要重開此欄的話，三思而後行啊！仲有，你話幫的欄目改個新名，係指哪些欄目？最後順便幫黑手先生諗個新欄名「G.P.M詢問台」黑手就叫「台長」啦！(如果覺得唔好可以用用，我唔介意架！)好啦，今次就講住咁多先，下次有機會再講嘞！

祝平穩過度

G.P.M好，讀者好，讀者好，G.P.M好

「驚」上

AD 1999.4.13

G.P.玲奈的回覆：

只要你的信可以在100期的時候被抽中，便可以一起大革新了。雖然HAJIME他們已離開，但是依然有玩AC的，以前AC大戰的確是經常發生，現在G.P.M中只有非洲玩。雖然你有買正版GAME，但是翻版GAME還是少買為妙。各位編輯其實比唔比人見到嗰樣都冇乜所謂，不過見到之後又點先，都係一樣之嘛。

説回「無責任讀者擂台」會在100期改革時作出改變。黑手很多謝你提供的欄名，很可能便使用這一個名啊！

遲到

G.P.玲奈：

Hey！好嗎？我八神京又來信了！代我向眾編輯問好！

今次來信，係因為睇左96期《G.P.M》之後，知道你們搞了個100期問卷調查，但很可惜身在中國的我不能參加抽獎(哭T_T)，玲奈妳會參加抽獎嗎？獎品里有妳想了很久的DC呢！雖然我不能參與抽獎，但以我咁熱心，又點會唔寫一下我對《G.P.M》嘅看法呢？

我最喜愛的遊戲類型係RPG，家中經常有兩個人打機(一個係我一個係成日爭機玩嘅母親大人)。《G.P.M》各部分內容都做得非常好，我最喜歡專題係STREET FAXER，因為它告訴我遊戲界最新鮮滾熱嘅訊息，最不喜歡西洋遊戲，因為我一直對美式遊戲毫無興趣，至於希望《G.P.M》能增加的內容有業界流言，新興玩意。對於偶像一類內容就可免則免了，我希望見到嘅係一本純正100%遊戲雜誌，每個人員看了都會像某廣告所説："清純！"

至於對《G.P.M》一些建議，就係加大STREET FAXER嘅容量，堅持送VCD，(這一點已做到，我代表所有不在香港的《G.P.M》讀者説一聲多謝！)攻略方面若有一些秘密廠商不允許公開時，你們可否巧妙地暗示一下？設一個排行榜讓讀者投票，為最高票數遊戲書攻略別冊。(可以限制在3個月內的遊戲)

看了數期改後嘅《G.P.M》，發覺一樣嘅，就係在新Game介紹、攻略一族和玩家特區的開頭都是以美少女一類作為封面，點解唔考慮一下機械類(如高達系列)，俊男類(如我偶像八神庵)，甚至喪屍怪獸類金(？！)

眼看一百期就快到了，我有個小小的想法不知能否在那天實現呢？我想在100期的封面不印刷任何文字，只印刷如目錄中新刊登嘅原畫，然後把文字印刷在一個透明嘅書套上(就像漫畫書一樣)，這樣似乎會增加一點幾精品的感覺呢！(至於來個金銀版或3D版封面就更豪華了)

Well，不知不覺又説了一大堆話，最後隨信附上一篇文字，不知這類雜文性質的文章能否刊登於讀者擂台呢？(很期待呢！！)

祝：《G.P.M》越來越精彩，100期、1000期、10000期，

直至永遠！阿門！！

搞搞震的夢想者：八神京

一九九九年三月

G.P.玲奈的回覆：

《遊戲誌》100期改革內容都定了，希望各位讀者會滿意下一期的內容吧！你所説的封面，本來便很有趣的，但是特別封面這一個手法太過濫，所以我們會有所保留。怎樣也好啦，很多謝你的意見，THANK YOU。

優秀作品：

YIP WAI KWAN 18 M

短評：同樣是黑白稿，但這一張畫的線條清楚簡單，只是沿筆痕太多及污糟了一點，若能加上一些灰色作為分隔會更加好。

刊登作品：

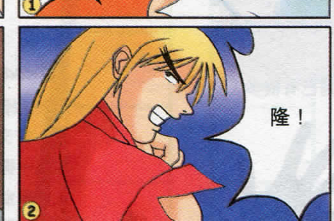


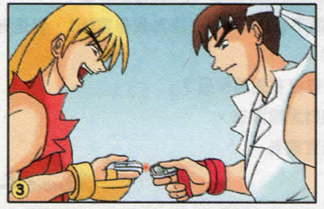
卡碧尼 F

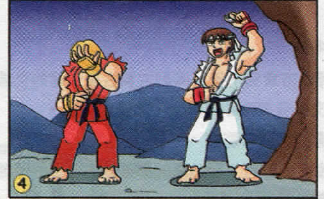
短評：從沒有收過有關這遊戲的畫啊，所以覺得很有趣，人既然是多邊形，但為什麼不將球鞋都畫成多邊形呢？而人物也欠缺了動感，要注意一下了。

POCKET 霸王







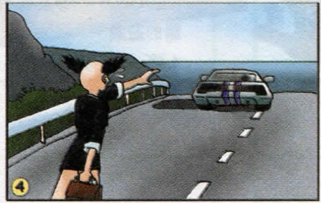


R4½

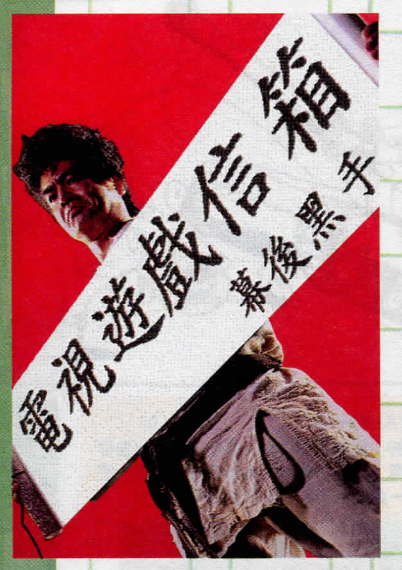












GUARD不能

各位《Game Players》的靚仔靚女：

先在這兒預祝各位復活節快樂！

大家好！我是第一次寫信來的，而主要目的是要問一條很重要很重要的問題，就是我也有寄信來參加貴刊的「過年精品任你攞」抽獎，而目標更是AGEN X的《銀河英雄傳說》畫集，但為何在上期的結果公佈中的投票人數只有一名，而那人更不是我，到底是我的信被寄失了，還是過了抽獎日期呢？我知道自己一向沒有抽獎運，就算抽不到也不會太失望，但這次連抽的機會也沒有就真的有點兒...。

不過算了吧，過去的就該它過去吧，只是希望各位編輯大人能回答我這幾個問題：

1.在Square的《FFT》中，究竟要如何才可以使《FF VII》的主角古蘭特加入的？我曾經照秘技(不記得從哪兒看來的)做，甚至已見到了他一次，但他自此便去如黃鶴，再也看見了，雖然這Game是舊了點，但真的很好玩，希望各大人能賜教賜教。

2.請問PS是否曾經出過《銀河英雄傳說》的戰棋GAME？因為我很喜歡這一套小說，也十分喜歡玩戰棋GAME；另外PS還有什麼好玩的戰棋GAME呢？(大戰略和機戰系列除外)

3.可否告訴我你們玩《KOF 98》時最拿手的人和最喜歡的人呢？我最喜歡的人和B.C.S.丹一樣，不過卻是輕腳色的紅丸，重拳色的控火之Chris和重拳色的Shermie。不過我卻用得不十分好，經常被人挑機並打敗，所以我決定練好他們，以後好好地用他們來復仇，特別是我的一位朋友！嘿，我會給他好看的！還有，我被人在《KOF 98》挑機的時候，經常都被一些防禦不能的飛行道具重創，特別是Heidern，真的輸得很不甘心，因為我覺得這樣的比賽並不公平，你們又認為如何呢？

最後祝各位

身體健康

Alex恆上

3.99

ALEX恆：

你的抽獎信可能是寄失了，不然我們一定會收到的。

1.首先你要令勞動八號這隱藏角色轉職，之後便到貿易都市ザーギドス，到賣花女那　買花，然後到機工都市便會發生EVENT，之後到貿易都市進行戰鬥，戰勝了之後他便會加入的了。

2.《TACTIC OGRE》及《FRONT MISSION》系列都是很好的戰棋遊戲。

3.《98》最強的話以前會是魔城城主 天草四郎時貞，現在應該是KOTARO了。說回防禦不能的飛行道具這一個BUG，我也不太贊成使用。

幕後黑手覆

職業病

黑手先生：

(1)生化危機《BH3》是否出在PS2上推出？

(2)PS可否玩到《BH3》？

(3)《街霸3》會否出在PS？

(4)《DINO CRISIS》在幾月幾日推出？

(5)《MARIA 2》幾時推出？

(6)Pocket station大約多少價錢？

(7)《BH 3》幾月幾日推出？

八神

29-3-99

八神：

1.沒有公佈過會在PS2上推出，但是可能性很高。

2.如果在PS上推出便可以玩到了。

3.未有公佈。

4.暫定在邪惡的99年7月推出。

5.暫定99年夏。

6.現在市價四五百蚊已有交易。

7.沒有正式公佈。



幕後黑手覆

GOOD TAKE

1.《風之岳公園》有沒有出過攻略？怎樣才找到？

2.最新那隻《裝甲騎兵》有沒有秘技？有的話請求黑手登出。

3.PS最近有邊幾隻Games好玩。

4.最後為大家給一個PS《數碼暴龍》的秘技。唔知大家知唔知？在和亞伯談話之後會看見主角按關的時候，立刻按select及△唔好放手之後就會.....(事後可再按△)

再見黑手！

曉風

4-4-99

曉風：

1.我們沒有為這遊戲作過攻略啊！如果要找遊戲的攻略，可以到一些日本書店中找找看。

2.請密切留意秘技工場(此乃廣告)

3.《SAGA FRONTIER 2》、《DANCE DANCE REVOLUTION》及《SYPHON FILTER》都是不錯的遊戲。

4.這一個不算是秘技，而且之前已有很多人報過了。



幕後黑手覆

天導一零八

親愛的幕後黑手先生：

你好。本人是第一次寫信來，希望能刊登出來。在下有數條問題想問你。

1.《幻水2》中，地拘星我為何幫他買滿50000以上他也沒加入？(之前107星已經全得。)

2.承上題，我買完東西，出到街上，再入去交易所把剛才買的東西賣了，之後，再和他對話，原是「いらっしゃい主角名字さま！！50000ポツチまで，あと50000ポツチだ！！」但是之後變成「いらっしゃい，主角名字さま！！500000ポツチまで，あと數字一直下降！！」那有甚麼影響。

3.假如沒有集齊108星，Ending是怎樣？

4.PS2值不值得期待。(因為我想買DC，但是有PS2....)

5.PS還有沒有強勁作品？

祝GPM財源滾滾來。

GPM忠實讀者

Rinoa上

Rinoa：

1/2.在綠山市奪回前後，回到古利古美士達的交易所，若交易分有50000以上，他便會加入。

3.是一樣的，沒有影響。

4.如果金錢上許可，而又真的很喜歡該機種的遊戲的話，我建議兩部都買。

5.有

幕後黑手覆

原稿第　頁

穀種
致幕後黑手先生：

本人有幾個問題，希望你能替我解答，謝謝。

(1)在「Tales of Phanstasia」中的隱藏謎宮「莫莉亞坑道至HF」中，在第20／F進入21／F中，有很多石像擋著我的去路(因為每遇到石像的直視線便會被推回原地)令我無法進入第21／F啊！

(2)請問現在何處還有「凝望騎士R大冒險」買呢？

(3)Pocket Station何時才有行貨賣呢？正常價格是多少錢？

(4)「FF VIII」中，以視陸行鳥為交通工具時，是否都先要往陸行鳥之森林叫(引？)牠出來的呢？

(5)「心跳Drama Vol.3旅立之詩」是否沒有行貨呢？你們會出攻略嗎？

(6)最後，有一件事想請幕後黑手先生幫助的，從「遊戲誌索引」得知在第86期曾刊載《擁抱季節》的攻略，本人因為在上述期數不在香港以致買不到第86期以及不知曾有《擁抱季節》攻略，當致電詢問灣及旺角的「遊戲誌專賣店」知期86期已缺期了，沒有存貨了，又不知從何處何以找到，所以希望黑手先生你可否給《擁抱季節》攻略Copy給我呢？(已附上回郵信封)萬分多謝。

多謝解答，祝工作順利

From Jackie P上
April 99

JACKIE P：

1.只要避開石像的視線便可以的了。
2.我沒有留意這遊戲啊，我想一些大型的遊戲店會有吧！
3.SCE還沒有說過會有行貨。
4.是每一次都要在那　叫牠出來的。
5.這遊戲不是行貨來的，而我們已在這一期為遊戲開始攻略。
6.對不起，我們是不可以這樣做的，如果你真的要找回86期中的攻略的話，你可以打電話來補購。



主人翁
幕後黑手先生：

小弟是GPM的長期讀者，由25期至現在，今次第一次寄信來，希望能回答我下列問題，千萬個唔該！

1)如果我在買刊100期問卷大抽獎被抽中的話，除咗去貴公司領取的話，還有何方法？(因為我住在沙田，覺得很遠。)

2)貴刊在隨80期附送的《LANGRISSER V》完全攻略本VOL.4中的SCENARIO 35，貴刊沒在地圖中刊登在哪　取得「龍王之杖」，我想了很久也不知道，希望先生在這　說出。

3)在《LANGRISSER V》中，是不是全部版數中也有隱藏道具，而貴刊會不會把它們刊登出來。

4)先生你知道在哪　可以買得正版《FINAL FANTASY VII》，價錢幾多？

5)也知道在哪　可買到《Gundam W ~ Endless waltz ~》的single，價錢幾多？

6)近期有什麼RPG games好玩呢？(不論PS、SS、N64)

7)在5月份推出的《LUNAR 2》和SS版有何分別？

祝
一期好買過一期，身體健康
長期讀者

未來的承繼人上
4/4
Thank you

未來的繼承人：

1.有，你可以選擇不要該份獎品。
2.在該版左上的地方，會有6條石柱，「龍王之杖」便是在斷了的石柱的一格。
3.並不是每一版也會有隱藏道具的，而我們已將有的版數登了出來。
4.很多地方都會有，最易找到便是在旺角，可以到好×商場或新×地問問，不過價錢則不清楚。
5.我知道旺角信×中心一定有。
6.《LUNAR ENTERNAL BLUE》、《SAGA FRONTIER 2》
7.是沒有分別的。

幕後黑手覆

新人類
幕後黑手

幕後黑手先生：

你好，我是在80期才成為讀者，所以請不要介意我的問題舊。

1)請問《Q版賽車PARK》有甚麼秘技？

2)PS版的《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》有隱藏人物大佬，請問那人SS版可否用，如可有甚麼條件可用？

3)黑手先生你的高見，你估PS2一來HK給人炒到幾錢？

4)你覺得NGPC比WC那種比較優勝？那種較平？

5)PS版的KOF 98有甚麼秘技？(聽人說可以用狂路加)

6)《D and D Collection》這隻GAME，用那個職業最好？

這張FAX請盡早登出，最好在99期。萬分感激！

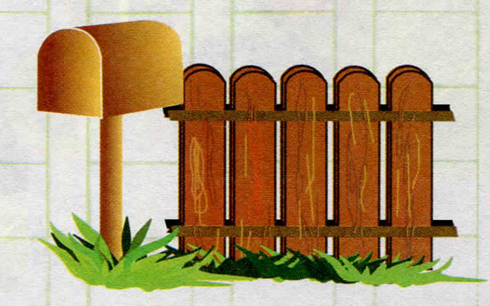
P.S. PS2一出DC會跌到幾錢？

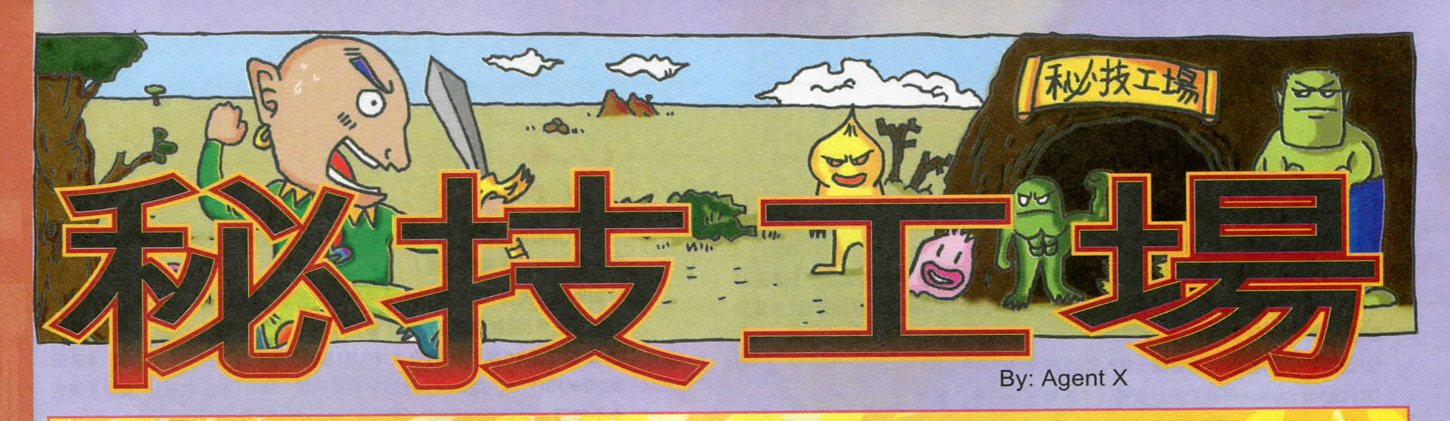
Keith上
10/4

KEITH：

1.只要玩者完成了所有的賽道及購買過所有的車輛之後，而又擁有50部車或以上，便會出現ZERO 4 COURSE這隱藏賽道；另外玩者只要於AREA 1~4的比賽都能取得第一名的話，在晚上10時至凌晨3時開動遊戲，便會出現GOLD RUSH COURSE。
2.使用方法是一樣的。
3.估計6000元吧。
4.我覺得NGPC比較好，可能是被其宣傳所影響吧，而NGPC亦是比較平的。
5.留意秘技工場吧！
6.每一個角色都會他的好處，所以沒有多大的分別。
7.不可估計。







By: Agent X

一級猛料 使用隱藏角色－「初音」、隱藏模式

遊戲：RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~
機種：PlayStation

使用隱藏角色－「初音」

玩者若果想使用女角「初音」來進行遊戲的話，就必須要取得12塊以上的Hero Badge(英雄徽章)來完成遊戲。之後就再次進入遊戲中，並發現當選擇「STORY START」後，玩者便可以按↑／↓來選擇「初音」了。

不過，如果各位不想完成遊戲而又可使用「初音」的話，就要留意以下步驟：

1.開啟遊戲，並在「PUSH START BUTTON」畫面中，同按：「↑＋L1＋R1」來按START鍵。這樣，遊戲便會立即增加了一個「SHUGYO」模式。
2.進入「SHUGYO」模式後，便立即按SELECT＋START鍵退出。
3.當再次返回「PUSH START BUTTON」畫面時，同按：「↓＋L2＋R2」來按START鍵。這樣，玩者便可以立即使用「初音」及可自由選關。

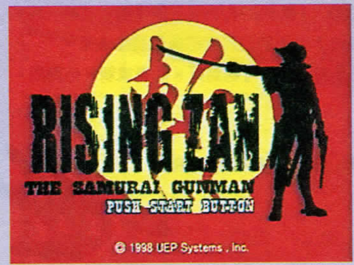
HARD及EXPERT難度選擇

玩者只要以NORMAL難度來完成「FINAL IMPACT」，之後進入「OPTION」畫面中，便會發現難易度中增加了HARD的選項。同樣，玩者只要以HARD難度完成「FINAL IMPACT」，則「OPTION」中便會增設EXPERT難度。

本氣MODE

玩者若果認為EXPERT難度仍不外如是的話，便可以嘗試一下這只要被擊中一次就會GAME OVER的「本氣MODE」！方法就是：完成FINAL IMPACT一次(難度不限)，之後在選擇IMPACT畫面中，同按「L1＋L2＋R1＋R2＋△」來按START鍵便可。

HUSTLE TIME



■在這畫面輸入指令便可。



■女角「初音」。



玩者如果想在遊戲中永遠保持著「HUSTLE」狀態的話，首先完成FINAL IMPACT一次(難度不限)，之後在選擇IMPACT畫面中，同按「L1＋L2＋R1＋R2＋□」來按START鍵便可。

■不受時限而永遠保持於「HUSTLE」狀態，則攻擊力便會大大增加。

一級猛料 Mini Game的秘密、使用「德川CHERRYS」隊

遊戲：WORLD STADIUM 3
機種：PlayStation

當大家進入遊戲模式時，首先將會遇到一個名為「XEVIOUS」(鐵板陣)的經典遊戲。原來在這個Mini Game中，玩者只要成功將鐵板陣破壞，便可以使用一個名叫「XEVIOUS STADIUM」的隱藏球場。

不過，要玩者於20秒內將鐵板陣破壞似乎有點困難，所以玩者不妨先將球擲到二壘。這樣該處便會出現一支特別的旗，玩者取得這支旗後，便可以一擊將鐵板陣完全破壞。那麼，要取得隱藏球場，就易如反掌了。

另外，玩者亦可以將球擲到本壘上方，則便會出現一個稱為「SOL」的物體。不過，究竟它的作用是甚麼？則只有廠方才會知道。

此外，若玩者能於「幕末！國盜LEAGUE」中成功將25名歷史人物加入球隊，並將遊戲完成的話，便可以於「OPEN戰」中選擇使用「德川CHERRYS」隊了。

■只要將球擲到此處，便會出現小旗一支。

■將球擲到此處，便會出現「SOL」。

■只要取得小旗，便可輕易獲得此隱藏球場。


■利用「演說」來拉攏志士加入。



隱藏姓名

遊戲：壽GRAND PRIX～目標！電單車滑稽王～
機種：PlayStation

在比賽完成後，玩者便會進入「NAME ENTRY」(ネームエントリー)之中。當玩者根據下表所示的姓名輸入後，便可以獲得不同的特殊效果：

隱藏姓名	效果
おばけづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「妖怪」
タライづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「盆」
てっぽうづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「銀玉鐵炮」
ニトロづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「汽油」
じらいづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「地雷」
とうめいくすりづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「透明藥」
ハンマーづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「手鎚」
てじょうづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「手錠」
すがおしょしんづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「素顏寫真」
バズーカづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「火箭炮」
バケツづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「水桶」
マジックハンドづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「機械手臂」
ねっけつづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「熱血」
でんでんだいくづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「電電太鼓」
雪だるまづくし	在「ITEM BOX」中，所有ITEMS會變成「雪人」
アイテムのかんづめ	在「ITEM BOX」中，將獲得全15種ITEMS
アイテムのふくぶくろ	在「ITEM BOX」中，將以隨機方式出現ITEMS
モトキッズ	使用隱藏人物及賽道

■在「NAME ENTRY」畫面輸入表中名字。



■看！ITEMS全部齊備。



■全部12位角色出場！



■外星人的能力可算是各人物中最強。

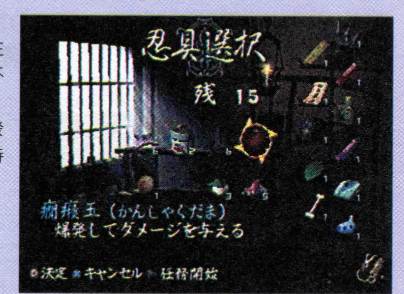
另外，若玩者想於2人對戰模式使用所有的ITEMS的話，則只要在模式選擇畫面中，同時按著「L1＋L2＋R1＋R2」來進入「ふたりで遊ぶ」便可。此外，若玩者想在比賽途上拋棄一些ITEMS的話，則只要按著↑後，再按L1鍵便可。

全特殊忍具入手及選關

遊戲：立體忍者活劇　天誅　忍凱旋
機種：PlayStation

全特殊忍具入手

玩者只要在「忍具選擇」畫面中，按著□鍵不放來輸入：「L1、R1、←、↓、→、↑」。之後，玩者便可以發現在特殊忍具項目中，所有的特殊忍具將可讓玩者選擇使用。



■在「忍具選擇」中輸入指令便可。

自由選關



玩者只要在「任務選擇」畫面中，按著△鍵不放來輸入：「L1、R1、←、↓、→、↑」。之後，玩者便可以隨意選擇進入任何一個任務。

■在「任務選擇」畫面中輸入指令。



隱藏OPTION

遊戲：SILENT HILL
機種：PlayStation

玩者只要在「OPTION」畫面中，隨意按「L1/L2/R1/R2」。這樣，玩者便可以進入隱藏OPTION中，而最初時遊戲將有6項設定予玩者變更。不過，只要玩者將遊戲完成後，便會發現當中的項目會逐漸增加。

設定項目	說明
BLOOD COLOUR	選擇血的顏色，包括：綠、紫及黑
VIEW CONTROL	使用L2操作會出現相反情況
RETREAT TURN	後退時，方向會出現左右相反情況
RUN CONTROL	步行和行走操作(×鍵)逆轉
AUTO AIMING	自動照準開／關
VIEW MODE	將視點變成主觀視點
BULLET ADJUST	每次所獲的子彈數目

■「EXTRA OPTIONS」。


■可對血的顏色進行設定。



隱藏指令

遊戲：TEST DRIVE OFF-ROAD 2
機種：PlayStation

玩者只要根據下表所示的輸入方法，於正確的位置上輸入指令的話，便可以獲得不同的效果。當然，玩者是可以同時輸入多個隱藏指令，而不需每次只能選擇某一指令輸入：

輸入畫面	指令	效果
模式選擇畫面	按著 SELECT 鍵不放來輸入：「L1、←、L2、→、L2、←、L1、L1」	使用隱藏車輛及選擇所有賽道
模式選擇畫面	按著 SELECT 鍵不放來輸入：「R1、L2、L2、→、←、L1、→、L2」	雷達顯示
TRANSMISSION 畫面	按著 SELECT 鍵不放來輸入：「L1、↑、L2、↓、↓、L2、L2、R2」	使用 SCHOOL BUS
TRANSMISSION 畫面	按著 SELECT 鍵不放來輸入：「R1、L2、L2、↓、↓、↑、L2、L1」	使用 BLACK WING
TRANSMISSION 畫面	按著 SELECT 鍵不放來輸入：「R2、L2、L2、↓、↑、L2、L2、R1」	使用 ICE-CREAM TRUCK



■在「模式選擇畫面」中輸入指令，便可使用隱藏車輛等效果。



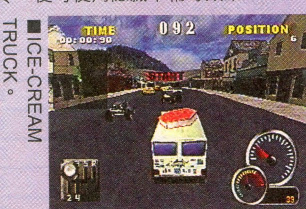
■在「TRANSMISSION畫面」中輸入指令，便可使用三款特別的車輛。



■SCHOOL BUS。



■BLACK WING。



■ICE-CREAM TRUCK。



便利 PASSWORD

遊戲：ONE
機種：PlayStation

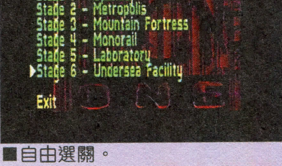
大家若果玩過這隻美版動作遊戲的話，必定會發現此遊戲的難道確實超出你我的想像。因此，筆者便為大家介紹2個PASSWORD，以令各位可更容易過版和戰勝敵人。玩者只需要在「PASSWORD」畫面中，輸入下表的PASSWORD便可：

PASSWORD	效果
HEVYFEET	自由選關
MAXPOWER	增加 Special Weapons

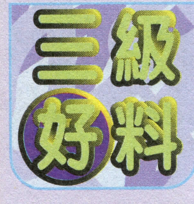


■在「PASSWORD」畫面中輸入指令。




■自由選關。


■按SELECT鍵便可選擇Special Weapons。



隱藏武器

遊戲：GLOBAL FORCE新・戰鬥國家
機種：PlayStation

當玩者進入「調停活動」或「短期作戰」模式後，於都市中選擇「工業」一項。之後，玩者便同按「L1＋L2＋R1＋R2」來選擇「生產」。這樣玩者便會發現於生產武器名單中，增加了「X-35JSF」戰機、「B-70」轟炸機、「機械步兵」及「機械化兵器」四種隱藏武器。


■在這畫面輸入指令來選擇進入「生產」。


■「X-35JSF」戰機，但價值不菲。

■「機械步兵」的實力有如主戰坦克，故應大量生產。



特別指令

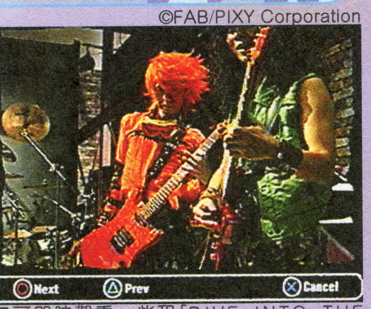
遊戲：R(A-RU)～Rock'n Rider～
機種：PlayStation

玩者只要在標題畫面中，順序輸入：「R1、R2、START」。之後，畫面便會即切換為ENDING畫面欣賞。當中，玩者將可以觀看一些和「DIVE INTO THE FUTURE」有關的現場映像。

此外，玩者只要使用Kiyoshi、Chisato、Kyoji、Ellemo四位人物來完成遊戲。之後，遊戲中便增加了一個「Extra Mode」。當中，將會有敵人角色登場，與玩者來一場滑板大戰。

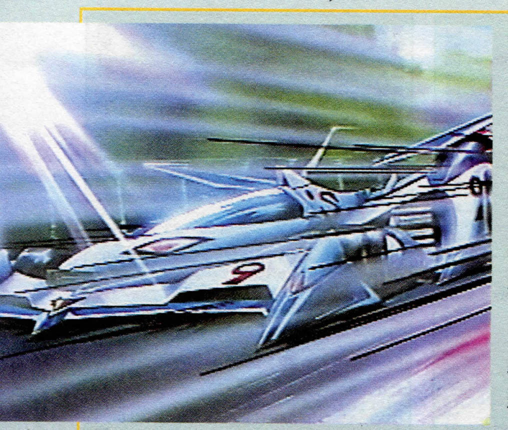


■在標題畫面中輸入指令。



■可即時觀看一些和「DIVE INTO THE FUTURE」有關的現場映像。

著名動畫作品被移植究竟是禍是福？！



對於一個動畫迷來説，一套出色的動畫作品應該是被帶到不同的面之上，而且應該被轉移到其他的媒體之中，這樣便可以將出色的作品更廣範的流傳開，然而，移植到哪一種媒體之上便是一個非常難取捨的問題，如果是動畫作品的話，其實是有非常多選擇的，例如是：小説、TRADING CARD、模型、玩具，甚至是電視遊戲之上。

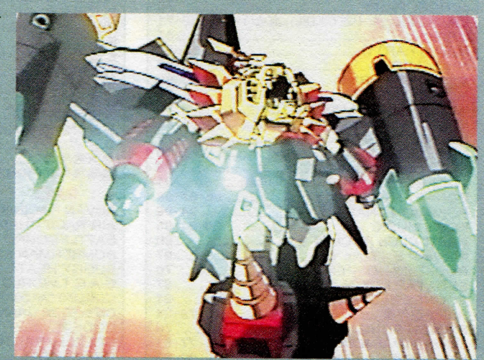
近期便是一個非常「好」的例子，那便是《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》，這遊戲基本上是取材自同名的動畫作品《新世紀GPX CYBER FORMULA SAGA》，其實，在年多前亦曾公開過有關《新世紀GPX CYBER FORMULA》的遊戲，原先的名字是《EXTREME SPEED》，可惜這隻RAC遊戲結果也是無疾而終，到了最後，便推出了這隻AVG遊戲《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》。



《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》的推出，其實可以説是一個悲劇，首先，遊戲本身實在太過沉悶了，尤其是因為沒有配音的緣故，而另一方面，遊戲之中的賽車場面完全欠缺了原本在OVA之中表達出來的速度感和壓逼感，而最敗筆的是這遊戲既然是由VAP自己製作為何不用回OVA之中那些精采的音效呢？反而製作一些格格不入的「怪聲」，實在是令人非常費解。

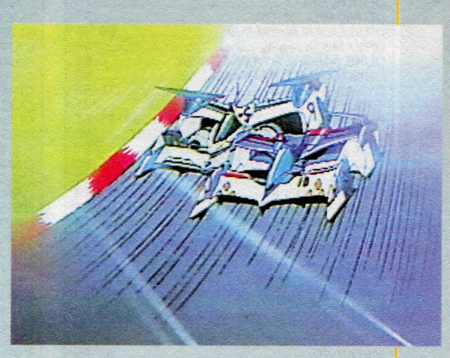
如果以同類的遊戲相比，近期推出的《勇者王 GAOGAIGAR-BLOCKADED NUMBERS》便精采得多了，首先是在音樂和音效方面也是用回和TV版一樣的，而且在畫面的處理上也是相當的出色，完全結玩者一種和動畫一樣的感覺。

《勇者王GAOGAIGAR-BLOCKADED NUMBERS》和《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》同樣是由著名動畫改編而成的遊戲作品，為何在質素上會有那麼大的差距呢？歸根究底是由於製作工司的關係，大家試想一想，VAP本身是一間專注在生產動畫作品的工司，對於生產遊戲實在可以稱之為「門外漢」，反而TAKARA便有相當長的製作遊戲經驗，而另一個可以作比較的便是兩者也是「SUNRISE」的作品，交到不同的製作公司手上便高下立見，如果當日VAP願意將《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》外發給一些出色的遊戲生產商製作的話，相信這將是一隻非常出色、叫好又叫座的遊戲！(赤目黑龍)



哈！近來不知吹甚麼風，有不少遊戲均以動畫作主題，如《新世紀賽車CYBER FORMULA》、《勇者王GAOGAIGAR》及《新世紀EVA》等等，相信大家都知道這些動畫的質素絕對不俗，CYBER FORMULA的音效；勇者王的電腦特技；EVA的故事等等，回想起來也叫動畫迷回味無窮(包括筆者在內)，於是便不斷追求這些動畫的產品，如精品、玩具、模型、甚至是遊戲。

以一個動畫迷的心態來説，當看見家中的遊戲機將會有心愛的動畫遊戲推出時，總會對這些遊戲懷有期望，不過以近來的遊戲來説，真的叫人失望之餘，還打擊了動畫迷對這些遊戲的信心。以最近的《新世紀CYBER FORMULA~新的挑戰者》來説，這遊戲可以用「差」一個字來形容，玩者看着一架醜陋3D雷神在醜陋的跑道上慢速飛馳，簡直完全失去賽車的感覺，聲效又不及動畫版般「正」，連人物方面又造得粗糙，與動畫完全兩回事，就等於沒有資金去製作的遊戲，既然是這麼糟透，不推出這遊戲還要好呢！免得給一些不看動畫的人一個壞感覺，因為其動畫可是一流水準啊！



從另一方面來看，最近推出的遊戲《勇者王GAOGAIGAR-BLOCKADED NUMBERS》，同樣是由動畫的移殖作品，其質素完全兩樣，玩此遊戲時就如看動畫般一樣，途中更加插MINI GAME，增加玩者的遊玩性。從以上兩者來看，我們動畫迷會問為何會有樣的差距？其實若遊戲生產商無心推出遊戲，又何必要浪費金錢和人力？這樣不單有損自己廠商的名字，還傷害名動畫的名字啊！(同樣是動畫迷的MS)



攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略寶庫等你發掘

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到港九各「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067 傳真：2332-0275

灣仔店

香港灣仔灣仔道188號東方188商場1樓117室

電話：2891-4448 傳真：2572-7118

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：69～98期

BATTLE GEAR

BY：慘．非洲

生產商：TATIO
推出日：已推出
類型：RAC

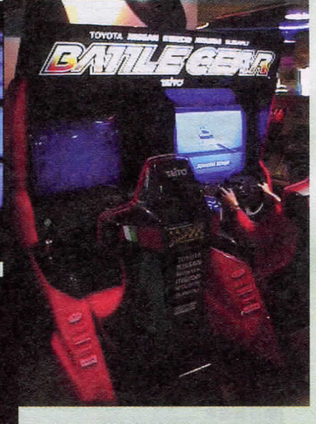
鳴謝：VIRTUAL ZONE（佐敦大華商場）

TATIO新推出的賽車遊戲《BATTLE GEAR》，由NISSAN、TOYOTA、MAZDA、SUBARU、MITSUBISHI及HONDA這6間日本車廠所贊助，一共有21部車輛，而每部車的性能都有不同的級數，適合各種風格的「車手」。而這遊戲在日本正進行全TIME ATTACK比賽，看來這遊戲也頗受歡迎哩！遊戲的機身也有特別的地方，就是可玩者可以自由調較座位跟腳踏的距離，這樣在玩的時候便可以更加舒服了。









■就是在這裡調較座位

四季

遊戲的賽道以四季的景色來分類，而難度便分為NOVICE、INTERMEDIATE、EXPERT及PROFESSIONAL這4種：

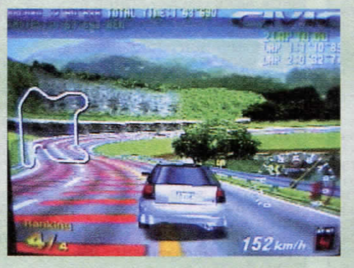
LAKEFRONT IN SPRING　難度：NOVICE
賽道的路面比較寬闊，直路多而且灣位少，是初學者用以試車的最佳選擇，不過相比其他的賽道便比較短了。

SKYLINE IN SUMMER　難度：INTERMEDIATE
這一版玩者可以見到時間的變化，由黃昏直到天亮，而這被的賽道以灣路為主，難度一般。

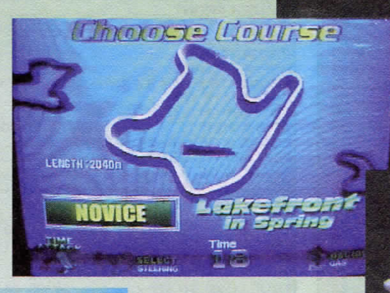
VALLEY IN AUTUMN　難度：EXPERT
最長的一條賽道，在秋夜中進行比賽，全賽道都是向下走的，道路比之前的更加窄。

SNOW FIELD IN WINTER　難度：PROFESSIONAL
難度最高的賽道，在雪地上進行比賽，路面滑而且十分狹窄，不適宜高速行駛。









TIME ATTACK

玩者只要在選了賽道之後推動波棍便可以選到TIME ATTACK及REVERSE這兩個不同的模式。TIME ATTACK便是以得到最佳時間為目前的模式；REVERSE便是在本來賽道的方向掉轉了的賽道上比賽，玩者要由終點走回起點。



秘技

遊戲中是有隱藏賽道及隱藏車輛的，如果要使用隱藏車的話，便要在TOYOTA那一格中，踩着BRAKE來選擇，這樣便可以選擇到隱藏車的了。

SUBARU
GC8 IMPREZA WRX Sti Ver.V

至於隱藏賽道便是在選車時，一直踩着BRAKE來選，直到進入了選賽道畫面，這樣便發覺會多了TRIAL、SPECIAL 1及SPECIAL 2這3條賽道了。







■隱藏車是TOYOTA的舊車



TEXT：KOTARO
協力：米奇

鐵拳 TAG TOURNAMENT

緊急速報！《鐵拳》系列最新作開發狀況！

AD FIG 2P
製造商：namco
基板：SYSTEM 12
推出日期：夏季預定
容量：不明

引言

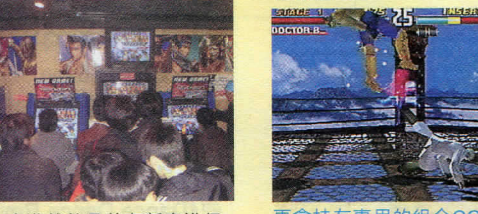
傳聞已久的《鐵拳》系列最新作《鐵拳TAG TOURNAMENT》，終於在早前正式公開，雖然截至現在遊戲仍未有任何畫面向過外界發表，





不過在namco方面的安排下，我們很榮幸有機會一嘗開發中的遊戲版本，而且更能夠與Namco Ltd (Hong Kong) Liaison Office香港聯絡事務所的關根雅邦先生作個簡短的訪問，從而了解一下即將推出的《鐵拳TAG TOURNAMENT》最新作開發狀況，以及傳聞中採用PlayStation後繼機互換性基板製作的《鐵拳4》和namco往後半年的動向。





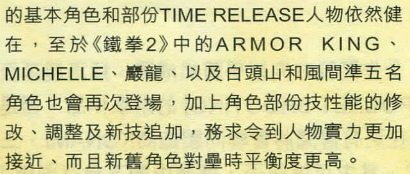
◆遊戲於日前在新宿進行LOCATION TEST的情況

《鐵拳 TAG TOURNAMENT》試後報告



要數今次《鐵拳TAG TOURNAMENT》最特別之處，不用多說，當然就是採用二對二的TAG BATTLE對戰形式，其中以相方任何一位隊員最先被技術性擊倒來決定勝負，同時角色亦能夠於對戰中自由與同伴作出交接，在畫面外休息待機回復體力GAUGE的紅色部份，因此適當地活用交接便成為今集的戰略要點。

操作方面，基本形式可謂改變大不，但是按掣則會由原來的四個輕重拳蹴，增加一個CHARACTER CHANGE掣，作為與同伴之間的交接和二人協力攻擊之用。



還有，《鐵拳TAG TOURNAMENT》的登場角色也是集《鐵拳》系列角色中之大成，其中《鐵拳3》的基本角色和部份TIME RELEASE人物依然健在，至於《鐵拳2》中的ARMOR KING、MICHELLE、巖龍、以及白頭山和風間準五名角色也會再次登場，加上角色部份技性能的修改、調整及新技追加，務求令到人物實力更加接近、而且新舊角色對壘時平衡度更高。





NAMCO專訪

米奇：《鐵拳TAG TOURNAMENT》相距前作《鐵拳3》(業務用版本)推出，已經是兩年多之事，到底為何現在才有推出改良版本的概念呢？而且何解選擇TAG BATTLE作為今集的對戰形式呢？

關根雅邦(後稱關根)：其實主要原因是《鐵拳3》直至現在於日本方面仍然非常受落，而且很多支持者也曾經要求過加入以往《鐵拳》系列中的人物，所以才有推出集新舊角色大成於一身的改良版本念頭，好讓大家痛痛快快地對戰一場。至於選擇TAG BATTLE作為對戰形式是因為如果遊戲只是單純翻新舊有角色的話，或許可能會予人單調之感，為了避免這點，因此我們就寓意加入這項新元素。



米奇：遊戲採用與《鐵拳3》和《SOUL CALIBUR》同樣的SYSTEM 12基板，主要原因是否遊戲內容與《鐵拳3》比較相近？以及方便日後移植至互換性基板PlayStation或其他機種之上？

關根：由於《鐵拳3》是採用SYSTEM 12製作，所以續篇《鐵拳TAG TOURNAMENT》順理成章也應該使用相同的基板開發，再加上我們與SONY合作研製的SYSTEM 12比起NAOMI或者其他基板的穩定性還要高，因此今次我們仍然屬意使用SYSTEM 12製作，同時正如你們所說，方便日後我們移植至互換性基板PlayStation或其他機種之上。

米奇：你們強調今集角色與角色的技之間能夠創造無限制變化，到底是否指兩名角色可以同時合作攻擊？

關根：不錯，今集《鐵拳TAG TOURNAMENT》最大特色，就是能夠利用交接將先發和後發兩位角色的技倆組合使用，繼而造出各種不同的「十連COMBO」連擊「十連COMBO」和二人協力空中COMBO。此外，一些特定的角色組合，例如NINA和ANNA，她們更會持有專用的組合COMBO，不過至於每種COMBO的使用和破解方法，就要由玩者自己去深入研究。

米奇：據悉今集主要加入是《鐵拳2》中的五名角色，那麼你們還會否加入《鐵拳》首作中的角色，或者其他TIME RELEASE CHARACTER？

關根：基本角色暫定為二十人，至於選人畫面中的『？』方格則是其他十三名TIME RELEASE CHARACTER，但是會否加入《鐵拳》首作中的角色這個問題，在現階段我們仍未方便發表。



米奇：遊戲現在的開發狀況到底如何？完成度到底有幾多？

關根：由於現在開發完成度只是整個遊戲的百分之五十，所以3D POLYGON和TEXTURE MAPPING表現方面也會略為粗糙，不過我們會繼續努力進行調整，確保遊戲正式推出時能夠達至最佳效果。

至於宣傳活動方面，我們暫定會於今年六月，在港日兩地再次舉行「NAMCO PRIVATE SHOW」，屆時會公布我們下半年的最新五個業務用作品，而《鐵拳TAG TOURNAMENT》就是其中之一。此外，我們亦正籌備《鐵拳TAG TOURNAMENT》的比賽和計劃在今年書展中示範展出，但是詳細情形則屬未定。

米奇：你們去年推出《SOUL CALIBUR》時，曾經舉辦過「NAMCO WONDER PAGE INTERNET PASSWORD計劃」，到底今次《鐵拳TAG TOURNAMENT》會否舉辦類似的活動呢？

關根：這個我們暫時未有定案。

米奇：據悉除了《鐵拳TAG TOURNAMENT》之外，你們現在還着手開發《鐵拳》系列最新作，你們可否透露一下遊戲的開發情況和製作秘話？

關根：《鐵拳》系列最新作其實已經銳意開發中，可是一切內容則屬未定。

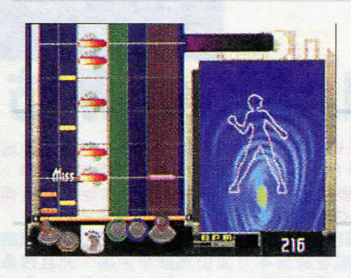
米奇：既然《鐵拳3》與《鐵拳TAG TOURNAMENT》推出時間相距要兩載，那麼關根先生你個人認為《鐵拳》系列最新作何時推出才是最好呢？

關根：我想大概是《鐵拳TAG TOURNAMENT》推出的一年半或兩年之後，會比較適合。

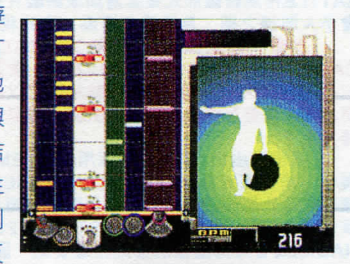
※以上為PlayStation《鐵拳2》和《鐵拳3》畫面，而記事內容則屬開發中版本

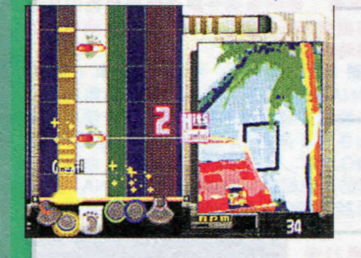
TEXT BY：KOTARO 協力：古拉拉_B

《Drum Mania》率先抵港？！



曾於年初日本「AOU 1999 AMUSEMENT EXPO」中首次公開的《Beat mania》系列最新作《drum mania》，自公開以來，一直備受注目。然而，遊戲終於在今個星期初以開發中試版的形式秘密抵達灣仔軒尼詩道遊戲機城進行測試。正如之前介紹一樣，遊戲是以打鼓為中心，通過機體上四面由YAMAHA製造的電子鼓，以及位於機體下方的腳踏進行，當然遊戲同樣需要依據節奏來敲打和按踏，不過略為可惜的地方就是暫時未能與《GUITAR FREAKS》連結組合合奏曲目，但是遊戲性依然相當高，而且更吸引到不少人仕慕名而來觀看，反應非常不俗。遊戲大約展出一個星期，至於會否移師至其他地方進行測試，則暫時未有消息，因此若大家想率先體驗一下遊戲的樂趣，就千萬不要錯過今次的機會！







隱藏模式	使用方法
BATTLE PLAY	在選擇模式畫面中，按着左方第一個黑色鍵後決定
DOUBLE PLAY	在選擇模式畫面中，按着左方第二個黑色鍵後決定
HIDDEN PLAY	在選擇模式畫面中，按着右方第一個黑色鍵後決定
MIRROR PLAY	在選擇模式畫面中，按着左方第一及第二個白色鍵後決定

此外，在上期中與大家提及過的系列另一作品《Beat mania II DX》，亦已經於上兩個星期先後抵港，但是貨源方面則尚未算充足，所以大家現在只能於較大型的遊戲機中心才可見得到，因此想體驗遊戲的讀者就要稍為忍耐片刻！還有送上今集遊戲的數則秘技，希望大家能夠受用吧！



最後，關於《Dance Dance Revolution》系列最新作的消息一則，日本KONAMI方面正秘密開發單人用的《Dance Dance Revolution · SOLO BASS MIX》，其中今次最特別的地方，就是將原來的四方向腳踏改成六方向腳踏，同時加入連續三首歌曲的NON-STOP MODE，令到遊戲內容和難度大大提昇，現正於神戶地區進行測試，至於遊戲會否是傳聞中的《Dance Dance Revolution 3rd MIX》？相信便要留意廠方日後的公布！

隱藏模式	使用方法
EXPERT MODE · SPECIAL COURSE	在投入硬幣前，先將EFFECT由左至右設定為「下、上、下、上、下」，然後投入硬幣，同時按着EFFECT及VEFX決定
ANOTHER MODE	選擇「AMBIENT：BEGINNING OF LIFE」、「DANCEPOP：DR.LOVE」、「JAPANESEHIPHOP：THE RHYMEBROKERS」、「AMBIENT TECHNO：PATSENNER」、「EUROBEAT：IUV TO ME～DISCO MIX～」、「DIGROCK：GRADIUSIC CYBER」以上歌曲時按着EFFECT及VEFX決定

多間廠商攜手合作！

繼早前兩大廠商CAPCOM和SNK共同開發對戰格鬥遊戲之後，合作開發方向似乎蔚然成風，逐漸漫延至整個業界之上！據悉CAPCOM方面，將會與另外一間製造商彩京，共同開發一個暫名《POCKET SHOOTING》的射擊作品，但是其他內容則屬未定。至於SNK和CAPCOM除了合作開發《SNK VS CAPCOM》之外，現在更有傳聞將會聯同製造商KONAMI，三社共同開發一隻全新的音樂體感遊戲，暫名《新．音樂GAME》，然而遊戲內容同樣未定，其中可信與否，就要由閣下自行判斷！

業務用遊戲時間表

4月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
BATTLE BAKRAID	EIGHTING／ RISING	STG	4月15日
CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S Ver.5.4	SEGA	FIG	4月17日
對戰 PUZZLE CROUTE STONE	SEGA	PUZ	4月中旬
pop'n music 2	KONAMI	SLG	4月22日
beat mania 4th MIX～THE BEAT GOES ON～	KONAMI	SLG	4月27日
GIANT GRAM全日本PROFESSIONAL WRESTLER 2 IN 日本武道館	SEGA	FIG	4月下旬
IDOL 雀士 SUCHIE-PAI III（暫稱）	JALECO	TAB	4月預定

5月以後

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
Beat mania CLUB KIT	KONAMI	SLG	5月7日
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～	CAPCOM	FIG	5月上旬
Dance Dance Revolution 2nd MIX／ PlayStation LINK Ver.	KONAMI	SLG	5月13日
武力～BURIKI · ONE～	SNK	FIG	5月預定
武藏嚴流記	VISCO	ACT	春季預定
CAPTAIN TOMADI	VISCO	ACT	春季預定
Gallop Racer 3～one and only road to victory～	TEMCO	RAC	春季預定
出乎意料之危機（TONDEMO CRISIS）	TONDEMO CRISIS	ACT	春季預定
RISING ZAN～The Samurai Gunman～	UEP SYSTEM	ACT	春季預定
AIRLINE PILOTS	SEGA	SLG	春季預定
METAL SLUG X	SNK	ACT	春季預定
RC GO！	TAITO	RAC	6月預定
Submarines	namco	SLG	6月預定
Drum Mania	KONAMI	SLG	7月預定
THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	FIG	7月預定
鐵拳 TAG TOURNAMENT	namco	FIG	夏季預定
GUILTY GEAR 2（暫稱）	ARC SYSTEM WORK	FIG	年內預定

推出日期未定

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
對戰 HOT GIMMICK 3（暫稱）	彩京	TAB	未定
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	彈珠	未定
FLASH BEATS	SEGA	ETC	未定
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
DEAD OR ALIVE 2	TEMCO	FIG	未定
TENNIS（暫稱）	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
STRIDER 飛龍（暫稱）	CAPCOM	ACT	未定
SILENT SCOPE	KONAMI	SLG	未定
WAR～FINAL ASSAULT～	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA Show Time-NBA on NBC	MIDWAY	SPT	未定
SALARIED MAN 專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
RING OUT FOUR BY FOUR（4 × 4）	SEGA	RAC	未定
五月戰陣 3	SETA／ VISCO	TAB	未定
SUPER REAL 麻雀 VS	SETA／ VISCO	TAB	未定
VALIANT SHUVANTSA	SETA／ VISCO	STG	未定
ULTIM@TE RACE	MIDWEST AMUSEMENT（船井 HYUKOMU）	RAC	未定
Pacapaca Passion 2（暫稱）	PRODUCE	音樂ACT	未定
EZ 2 Dj	AMUSE WORLD	ACT	未定
AERA51 SITE 4	SNK／ ATARI	STG	未定
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	未定
紫炎龍 2（暫稱）	童	STG	未定
DYNAMITE ROBO 2000（暫稱）	童	ACT	未定
GAIA CRUSADER	ASPIRE	ACT	未定
FISHERMANS BATE～MARINE CHALLENGE～	KONAMI	SLG	未定
AMUSEMENT BOMBERS WAFUPU	SEGA	FIG	未定
CHARGE AND BURST	SEGA	STG	未定
TRUE KiSS DESTiNATiON	KONAMI	SLG	未定
F355 CHALLENGE	SEGA	RAC	未定
OPERATION TIGER～SECOND MISSION～	TAITO	STG	未定
FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	FIG	未定
目標是成為機師	TEMCO	SLG	未定
SNK VS. CAPCOM	SNK／ CAPCOM	FIG	未定
GUTAR FREAKS	2nd MIX	KONAMI	未定
PANORAMA COTTON 2（暫稱）	SUCCESS	STG	未定
SEGA RESCUE（暫稱）	SEGA（AM 3研）	RAC	未定

※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：*Virtual Zone*（佐敦大華商場地庫）

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2／ 99
2ND	GUTAR FREAKS	SLG	KONAMI	3／ 99
3RD	Beat mania complete MIX	SLG	KONAMI	2／ 99
4TH	GACHAGACHACHAMP	ETC	KONALI	3／ 99
5TH	BATTLE GEAR	RAC	TAITO	4／ 99



※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

SEGA 超新作發表

還記得在上期中為大家介紹過的SEGA兩款最新作品3D對戰格鬥《AMUSEMENT BOMBERS WAFUPU》和GUN SHOOTING《CHARGE AND BURST》嗎？然而SEGA方面似乎意猶未盡，除了較早前公開的《RING OUT 4 × 4》和《F 355 CHALLENGE》之外，著名的賽車遊戲《OUT RUN》也再次推出續篇，以全新的效果和姿態再度登場，其中三款遊戲同樣於秋葉原和池袋兩地進行測試，相信日內便會發表。

另外截稿前剛收到的消息，就是日本SEGA方面公布了兩個現正採用NAOMI開發製作中的作品，包括音樂ACTION《DANCE GAME》（暫稱）和拯救式RACING《SEGA RESCUE》（暫稱），其中前者是為SEGA親自研製的全新音樂體感遊戲，據悉玩法方面與《Dance Dance Revolution》系列或其他同類型作品大有不同，預定6月推出，至於後者則是類似近期推出的《CRAZY TAXI》之拯救遊戲，但是推出日期未定。



《FINAL FIGHT》最新作正式公開

曾一度於美日兩地秘密進行測試的3D對戰格鬥作品《FINAL FIGHT REVENGE》，終於在早前由日本CAPCOM方面公布遊戲的最新消息，而且更在本月初於大阪地區進行LOCATION TEST。據悉今次《FINAL FIGHT REVENGE》是採用ST-V基板製作，而非之前報導的SYSTEM 11，但是以畫面表現和CAPCOM一直以來的開發方針，是否採用ST-V基板製作着實有值得商榷的餘地，希望遊戲正式推出時能夠水落石出吧！



《K.O.F.》系列最新作資料曝光

一直被視為每年夏季重點作品的《THE KING OF FIGHTERS》系列，近日終於傳出有關最新作的部份消息。首先遊戲一如以往，同樣採用MVS作為開發基板，以2D機能造出3D的背景效果。至於故事背景方面則屬全新，而且是由全新的主角擔綱演出，加上新的隊伍、新的服飾，保証能令大家耳目一新，預定七月中推出。

另外，早前SNK副社長芳井澤人先生接受雜誌訪問時，曾經透露《THE KING OF FIGHTERS》立體化的計劃，而且更預定年半後推出，到底是否傳聞中採用NAOMI開發的《THE KING OF FIGHTERS 3D》？這點則不得而知。





TEXT：KOTARO

序言

上期講述的格鬥遊戲操作細則，相信大部份讀者也已經有着初步的認識，然而，今次拙者則會介紹對戰格鬥中再稍深入的基本知識和技巧，至於能否滿足到各位讀者需要？或許待大家看罷以下文章之後，才再作定斷吧！

格鬥初學淺說．入門之章

形式須知

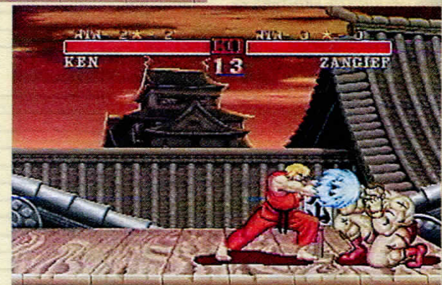
格鬥遊戲的本質到底是甚麼？在於今日來說可能只是2D(平面)和3D(立體)兩者之分。不過，在對戰鬥格遊戲的草創時代，根本仍未有一套正統的對戰格鬥形式，及至八四年中，DATA EAST推出運動遊戲《對戰空手道》，採用人對人的方式，構成對戰格鬥最基本的元祖鶵形。

其後，初代《STREET FIGHTER》出現，格鬥類型的正式成立，廠商開始明確編制遊戲中各個主要部份，其中單對單、體力和ROUND(回合)數目當然就是最基本而又不可或缺的元素。此外，也硬性規定相方只能處於平衡的水平線上，以及限制相方保持面對面狀態，成為日後2D對戰格鬥遊戲中基本模式。

至於遊戲中的取勝基制和勝利條件，其實不外乎都是以相方體力多寡(比方說是「KNOCK OUT(K.O.、一本、一閃)」、「TIME OVER」)，或是角色狀態(比方說是「RING OUT」)作為取決要點。



■假若相方同時受到對手技術性擊倒，就會出現第一種打成平手的情況「DOUBLE K.O.」

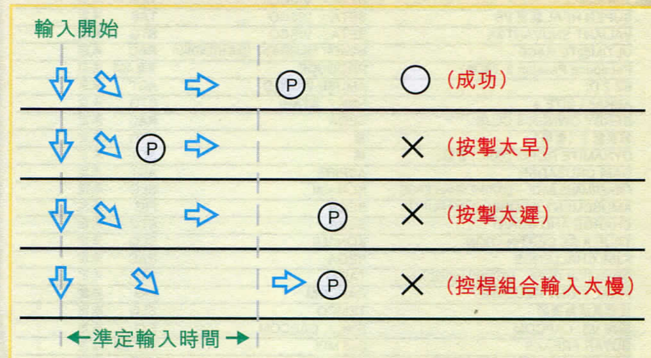


■相反，在發定時間之內，相方未能分出勝負，而且體力也不分上下時，則會出現另一種打和的狀況「DRAW GAME」

必殺技篇

《STREET FIGHTER》是首個引進指令必殺技的作品，其中必殺技出現的早期，設定是要求在0.3(18/ 60)秒之內完成輸入三組方向和按掣的指令，不過，由於輸入原理對於當時的初學者來說着實是不容易理解，因而大大遲鈍他們了對必殺技的創造力。其實必殺技的本身不單止攻擊力比較一般通常技為高，加上能夠削擊對手，所以是對戰中最有效率的攻擊方法，假若能夠配合CANCEL通常技使用，對於構成連續技或攻擊效果上就會更為理想。

必殺技常見失敗例子

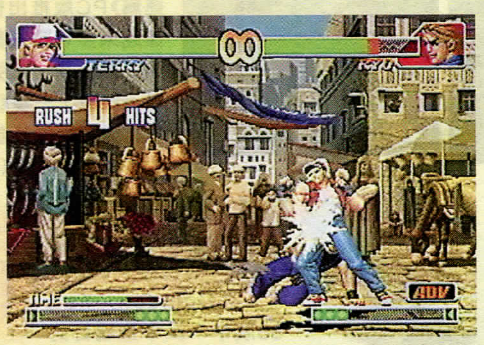


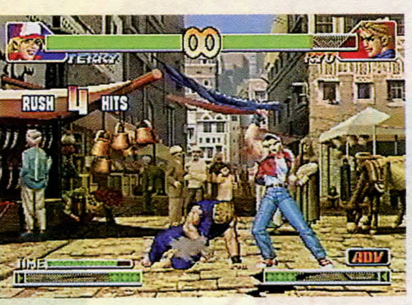
常見必殺技指令使用要點

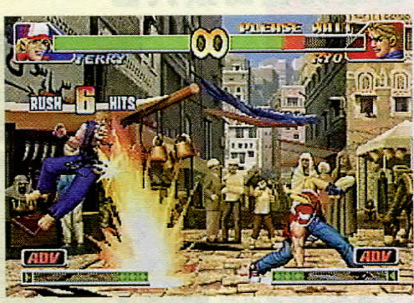
指令	備註
↓↘→（↓↙←）	基本要求「↓→」(↓←)
↓↘→↗（↓↙←↖）	特點在於按掣和指令中最後的「↖」(↗) 方向需要同時輸入
←↙↓↘→（→↘↓↙←）	基本要求「←↓→」(→↓←)
→↓↘（←↓↙）	可以利用「→↙↓↘」(←↘↓↙) 或「→↓↘→」(←↓↙←) 取代
←儲→（→儲←）	留意儲勁或指令中最後方向的要求，假若兩者是採用要素方向，指令則可以簡略為「←儲↗」(→儲↖)、「←儲↘」(→儲↙)、「↙儲↘」(↘儲↙)、「↙儲→」(↘儲←)、以及「↙儲↗」(↘儲↖)
↙儲→（↘儲←）	留意儲勁或指令中最後方向的要求，假若兩者是採用要素方向，指令則可以簡略為「↙儲↘」(↘儲↙) 或「↙儲↗」(↘儲↖)
→↙→（←↘←）	可以利用「→←↙↓↘→」(←→↘↓↙←) 或「→↘↓↙←→」(←↙↓↘→←) 取代
↓→↘（↓←↙）	可以利用「↓↘→↘」(↓↙←↙) 或「↓→↘↓」(↓←↙↓) 取代
↓↙←↙→	可以利用「↓↙←↙↓↘→」(↓↘→↘↓↙←) 取代
↓↘→↓↘→	基本要求「↓→↓→」(↓←↓←)
←儲→←→（→儲←→←）	留意儲勁或指令中最後方向的要求，假若兩者是採用要素方向，指令則可以簡略為「↙儲→←→」(↘儲←→←)
↙儲↘↙↗（↘儲↙↘↖）	特點在於按掣和指令中最後的「↖」(↗) 方向需要同時輸入
←↙↓↘→←↙↓↘→（→↘↓↙←→↘↓↙←）	基本要求「←↓→←↓→」(→↓←→↓←)
↙→↘↓↙←↘（↘←↙↓↘→↙）	可以利用「→↘↓↙←→↘↓↙←↘」(←↙↓↘→←↙↓↘→↙)、「→↘↓↙←×3」(←↙↓↘→×3) 或「↙↓↘→↘↓↙←↘」(↘↓↙←↙↓↘→↙) 取代

CANCEL 篇

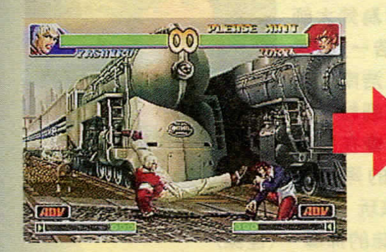
使用通常技時，其實是必須要經過「輸入」、「前動作空隙」、「攻擊發生」(持續攻擊判定)、「攻擊終止」(攻擊判定消失)，以及「隨後動作」五組階段，然而利用必殺技取消通常技中「攻擊終止」和「隨後動作」兩組階段，就是2D格鬥遊戲中「CANCEL」的具體概念。

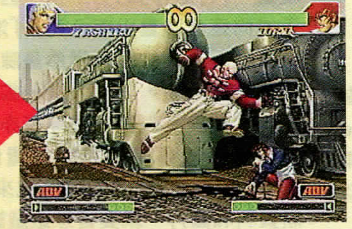

■利用可以CANCEL的通常技作為攻擊……


■假若在特定時間之內，未能完成輸入整個必殺技指令，通常技就會繼續出現「攻擊終止」和「隨後動作」兩組階段


■相反，完成輸入整個必殺技指令，通常技中「攻擊終止」和「隨後動作」則會取消

至於CANCEL的優點，就是可以利用必殺技造成連續性(對手擋格通常技攻擊時出現硬直時間)或連續技(通技常擊中對手時出現的硬直時間)的攻擊，令到必殺技比單發使用更能有着壓倒性的優勢。

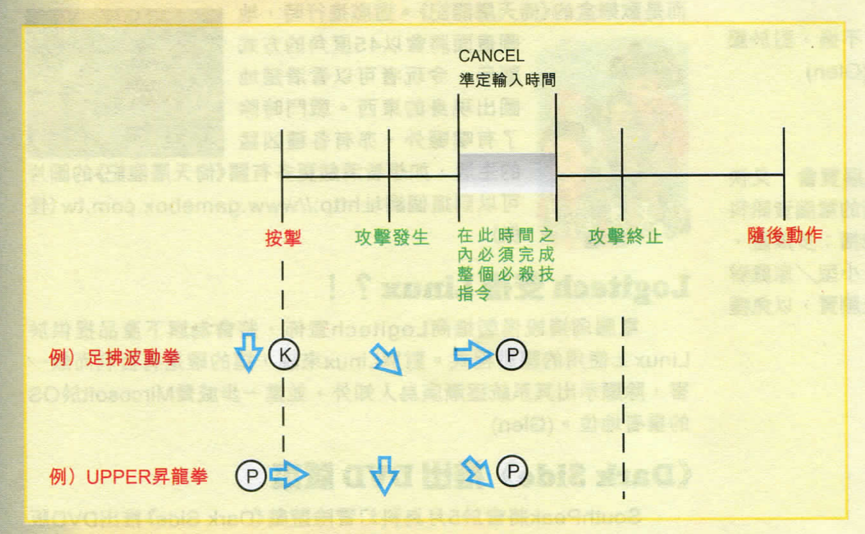

■同樣使用可以CANCEL的通常技作為攻擊，不過要點則是需要落空……


■強制CANCEL攻擊部份，造成相類於偽技的效果

簡略 CANCEL 方法

中腳『→』真空波動拳	Ⓐ	↓ Ⓚ ↘ → ↓ ↘ → Ⓟ
	Ⓑ	↓ ↘ → ↓ Ⓚ ↘ → Ⓟ
空中重拳『→』站立重攻擊『→』大蛇薙	Ⓐ	跳躍 Ⓟ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → Ⓟ
	Ⓑ	跳躍 Ⓟ ↓ ↙ ← Ⓚ ↙ ↓ ↘ → Ⓟ

CANCEL 原理表



後記

很抱歉！由於配合百期改革的關係，所以今期「精武門」也是連載中的最終回，雖然拙者仍有很多很多的理念想繼續與大家分享，但是奈何時勢使然，希望今後能夠再有機會與大家促膝詳談，在此多謝一直以來支持本欄和拙者的讀者！

※假若看罷今期「精武門」後，對於話題有任何回應或意見，均歡迎讀者來信本欄或「懊惱GAME你教」的「無責任讀者擂台」指教指教

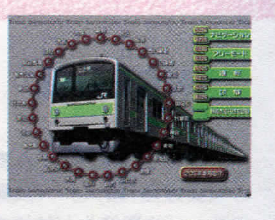
參考文獻：《THE BEST GAME 2～ARCADE VIDEO GAME 26年之歷史～》、《GAMEST》、《NEO GEO FREAK》、《ALL ABOUT SERIES》、《格鬥遊戲秘笈～SUPER BATTLE～》、《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》

腦人天地 線

請小心車門！Please mind the doors！







自《電車GO！2高速篇》PC版推出後，好像越來多玩家喜歡於電腦上開火車，最近在市場上出現了一隻《Train Simulator vol.14山手線編》的鐵道駕駛模擬遊戲，不知何時會將這個系列的其他作品推出呢？(山寺良牙)

在電車內也可玩大冒險？



日本著名電腦遊戲廠商——Falcom，將《英雄傳說》移植至Windows 95／98而成的《新英雄傳說》及《Sosalian forever》(Windows 95／98)推出，價格各為5800日圓。不過今次所重出的遊戲，就是在Full-install後，便可不再使用CD-Rom來連動，即是說若玩者所持有的是不可將CD-Rom帶出街的手提電腦，可以預先在家中安裝好後，再帶出街玩。(山寺良牙)

看得、唔食得、有腦的朱古力？

Memory Stick基本性能表
體積：闊21.5 mm×長50 mm×厚2.8 mm
寫入速度：最高1.5 MB／秒
讀入速度：最高2.45 MB／秒
價格：￥3300(4M)／￥4400(8M)

在Comdex／Fall '98展中，其中最矚目的兩件產品，就是寵物機械人和Memory－Stick。當中Memory Stick更不單只可於電腦上使用，更會推展至Walkman、電話等家庭電器制品上使用，Memory Stick內有獨立的控制晶片，不會受制於任何硬件。此外最近在日本發售的數碼相機及數碼相架亦能對應Memory Stick，加上其低廉的價格，將有可能會為長年的記錄媒體寫上終止符吧！(山寺良牙)

《侏羅紀公園》作者染指遊戲軟件界！

電影《侏羅紀公園》的作者－米高．基頓(Michael Crichton)將會成立一間製作遊戲的軟件公司－Timeline Studios。此外，Timeline Studios將會利用由Virtus Corporation的「OpenSpace 3D」技術來開發遊戲。預計首隻遊戲作品將會於明年推出，而且更有CD-ROM及DVD-ROM版本。(Glen)

Electronic Arts 反盜版新科技

Electronic Arts宣佈將會為旗下遊戲加入由Macrovision開發的「SafeDisc PC CD-ROM」反盜版保護程式。據報此程式會在CD-ROM中刻上一個數碼標籤；當玩者放入CD時，監測程式會先要求讀取這個數碼標籤，才能繼續執行遊戲。如果是盜版軟件的話，則遊戲便不會獲受權執行。

究竟此程式的效果有多大？目前仍是言之過早。不過，對於壓抑日漸猖獗的盜版活動，此舉就絕對有正面的影響。(Glen)

第十五屆國際電腦展覽會，你會來嗎？

由工商業展覽有限公司主辦的第十五屆國際電腦展覽會，又快將於香港隆重揭幕。在今次展覽會中，將介紹一些最新的電腦資訊科技產品，而主辦單位亦將展品劃分為七項科技專題，包括：多媒體、軟件應用、娛樂資訊、數據取讀設備、國際網絡科技、小型／家庭辦公室設備及數碼科技。有興趣的朋友，不妨到以下網址瀏覽，以免獲得展覽會進一步的資料。(Glen)

http://www2.netvigator.com/computer99

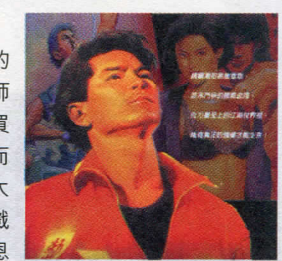
日期：99年5月13日至16日
地點：香港會議展覽中心新翼一號展館

開放時間：
5月13日至14日：10:30am-7:30pm
5月16日：10:00am-5:00pm

入場費：
5月13日至14日：公司用戶及業內人士(免費)
5月15日至16日：10歲以上公眾人士($ 10)

兒童電腦特區：
5月13日至15日：公眾人士(免費)

在電腦見到陳浩南……



筆者所講的陳浩南就是大受歡迎的漫畫—「古惑仔」的男主角，因為梵太師正式向這套漫畫出版公司—「浩一」購買其版權。其中的主角當然是陳浩南、而相信其他人物，如：大飛、細細粒、大天二、包皮、山雞、靚坤等亦會在遊戲中出現，故事是講述銅鑼灣的黑道恩怨，而遊戲將會以ARPG形式來玩，如果想知道更多有關古惑仔的最新資料和圖片，就要留意遊戲誌的佈導。(怪傑)

倚天又再來？

「武林至尊、寶刀屠龍、號令天下、莫敢不從、倚天一出、誰與爭鋒」，相信大部份的讀者都應該聽過這名句，今次雖然所講的又是《倚天》，但並不是智冠的《新倚天》，而是歡樂盒的《倚天屠龍記》。遊戲進行時，地圖畫面將會以45度角的方式顯示，令玩者可以看清楚地圖出現身的東西。戰鬥時除了有嘍囉外，亦有各種凶猛的生活，如想看清楚更多有關《倚天屠龍記》的圖片可以到這個網址http://www.gamebox.com.tw(怪傑)



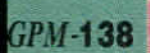


Logitech 支援 Linux？！

電腦周邊設備製造商Logitech宣佈，將會為旗下產品提供於Linux上使用的驅動程式。對於Linux來說，這的確是有百利而無一害，除顯示出其系統逐漸廣為人知外，並進一步威脅Mircosoft於OS的皇者地位。(Glen)

《Dark Side》推出 DVD 版本

SouthPeak將會於5月為科幻冒險遊戲《Dark Side》推出DVD版本。至於在DVD中，除收錄《Dark Side of the Moon Deluxe Edition》之外，更會附送由Prima推出的Strategy Guide。有興趣的朋友，不妨都各大電腦遊戲店詢問有關資料。(Glen)



By: Glen

新一代的3D顯示卡！！ －Voodoo3的驚人力量？！

自3dfx公司推出Voodoo Banshee晶片以來，其表現始終未能超越Voodoo2時的氣勢，加上其他晶片生產商的設計亦日漸成熟(如：nVidia RIVA TNT、S3 Savage 3D等等)，令本來處於皇者地位的3dfx亦不得不推出新一代的3D顯示卡，以應付其他晶片生產商的挑戰……

現在，Voodoo3的終於推出市面！這正好為日後的3D顯示卡大戰，掀開了新的序幕～！！

Voodoo3 3000 主要規格

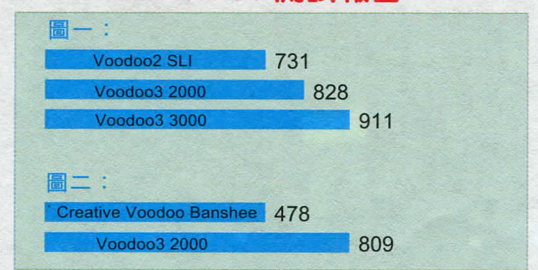
128-bit 2D, 3D and video accelerator
166 MHz Clock rate
16 MB SDRAM
7 million polygons/second
333 Megatexels/second fill rate
Resolutions up to 2046×1536(85Hz)
350MHz RAMDAC
AGP 2×
MPEG-1, 2 playback
Support DirectX、Glide、3DNow! and OpenGL ICD
Connect to PC monitor or TV(S-video)

Voodoo 3 大測試！！

根據3D Winbench 99的測試報告，Voodoo3 3000在1024×768的解像度下，其效能比Voodoo2 SLI高約20%(圖一)。若拿Voodoo3 2000與Voodoo Banshee比較的話，Voodoo3 2000的效能更高出Voodoo Banshee達50%(圖二)。

由此可見，Voodoo3在效能上的確比起Voodoo Banshee優勝得多。至於Voodoo2方面，由於它是一張add-on卡，相比起可作為顯示卡的Voodoo3便較為吃虧。

3D Winbench 99 測試報告



測試時使用系統：Pentium III 500, 128MB SDRAM, 1024×768--Winmark

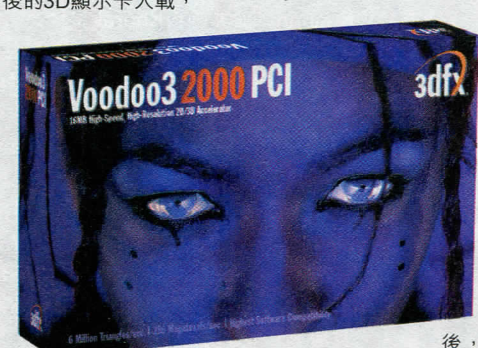
支援Glide 3.0

由於現時大部份遊戲均支援DirectX、OpenGL及Glide，故此Voodoo3將會支援最新版本的Glide 3.0。另外，隨著AMD的K6系列日漸普及，故此3dfx將會於Voodoo3中加入支援3DNow!的功能，以對應快將上市的AMD K7處理器。

3dfx

16 Bit堪稱皇者

由於Voodoo3只支援32 Bit internal rendering及22 Bit external rending，故此在顯示16 Bit畫面時，其效能將會是現時顯示卡中的皇者！可是Voodoo3卻沒有如nVidia RIVA TNT 2那樣支援32Bit色彩，並且缺乏對AGP-texture的支援。單靠其350MHz RAMDAC的優勢，能否足以抗衡TNT 2及Savage 4支援AGP 4×的挑戰？



獨家生產，保持品質

3dfx於去年底成功將美國STB顯示卡製造廠收購，並搖身由晶片製造商變成顯示卡生產商。由於3dfx將利用STB的生產線來獨家推出Voodoo3顯示卡，因而令一些著名的顯示卡生產商如Creative、Diamond等等，改為全力發展nVidia以祈能與3dfx爭一日之長短。

由此看來，3dfx將Voodoo3以獨家生產後，顯示卡生產商之間的競爭將會日漸加劇！當然，就3dfx本身而言，其獨家生產將更能有效地保証其產品的質素及產量，而且售價亦比其他顯示卡更加穩定和統一。

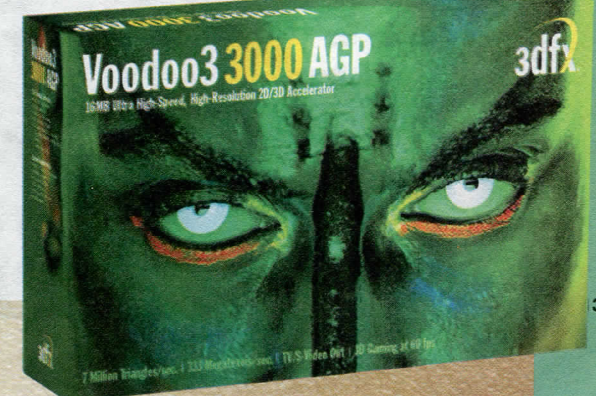
Voodoo3 2000、Voodoo3 3000率先抵港

由3dfx香港代理商所召開的記者招待會中，宣佈Voodoo3 2000及3000將會於本月尾在港發售，而售價約為HK$1199(Voodoo3 2000)及HK$1599(Voodoo3 3000)。當中，Voodoo3 2000將會有PCI及AGP兩個版本，而且可設置於主機板上，主要用來吸引一些OEM的電腦廠商使用。

遲來的Voodoo3 3500？！還有……

除了Voodoo3 2000及3000之外，Voodoo3 3500亦將預計於本年尾推出市場上發售；而其Clock rate亦將高達183NHz。

當然，3dfx面對其他對手的挑戰，早已表明現正開發下一世代的顯示卡。據消息所知，這款暫稱為Voodoo4的顯示卡，將會支援AGP 4×及AGP-texture等等，而Clock rate更高達333MHz！然而，一切仍有待3dfx進一步的公佈。



HOMEWORLD

尋根之旅～？！



故事

主角是一名Kushan種族的族人。Kushan種族所居住的地方，是於宇宙其中一個名叫Kharak星球上。隨著Kushan族科技的進步，他們開始感到其現代化發展正逐漸威脅Kharak星球的生物，而且他們亦發現Kushan族並非源自Kharak星球之上！當他們發現自己竟然是一個無根的種族時，便將注意力集中於太空科技上，而一些用來探測外太空的衛星亦漸次成功開發完成。

然而有一次，衛星竟然探測到在Kharak星的沙漠地帶上，發現了一處太空船的遺跡。這艘埋藏於泥土下達75米的太空船遺跡之上，竟然同樣存在著一座古城的廢墟。Kushan族人於太空船上發現了其前所未有的先進科技，如可以作快速前進的超空間跳躍法等等，令Kushan族決定將太空船翻修，並希望藉太空船去尋找他們原來所屬的星球。

不過，由於Kushan族人的太空船並不能常期使用超空間跳躍法航行，而需要每航行2500光年後為太空船進行補給才可繼續前進。於是，每當他們的太空船停下來時，便是外星人向其發動攻擊的最佳時刻～！！

全3D戰鬥畫面

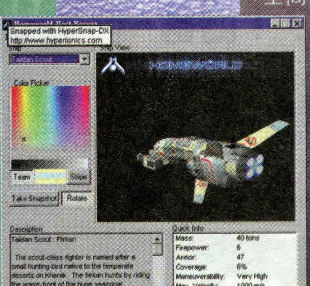
先前說過，每當Kushan族人將太空船停下來進行補給時，便會出現一些外星人向其進襲。其中，主角除將會面對Taiidan星人挑戰之外，更需要留意一些俗稱太空海盜的異民族，例如：Turanic Raiders、Protectors of the Gardens及T-Mat等等。

此外，在《HOMEWORLD》中有一個較為特別的地方，就是無論是戰略及戰鬥面畫，均全以3D立體空間顯示出來。簡單來說，玩者所面對的戰略畫面部份再不是2D，而是擁有高低差的立體三維空間。

艦隊陣勢及戰術

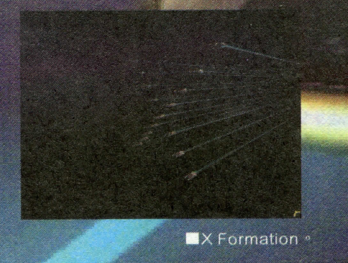
大家千萬不要低估Kushan族人的太空科技力量，因為他們已經有足夠能力製造出各種不同類型的太空船艦及武器，於是一幕幕太空艦隊大戰將會很快出現於各位玩者眼前。不過，在《HOMEWORLD》中，玩者將可為各艦隊群設定不同的攻擊陣勢(Formation)，包括：Parade、X、Wall、Sphere等。當然，玩者更可以隨自己的喜歡而先行設計出各種不同的陣勢。

在戰鬥的時候，玩者亦可以對個別艦隊下達戰術指令(Tactic)，當中分別：Evasive(迴避)、Neutral(正常)、Aggressive(突進)三種。每種戰術指令均會影響戰事的發現，故此玩者要非常小心選擇使用為妙。



艦隻觀賞程式

喜歡太空艦隊戰爭的朋友，對於當中各艦艇自然感到興趣。因此，遊戲製造商特別於網址中，放置了一個可作全方位觀賞艦隻的免費程式予玩者下載。有興趣的朋友，不妨到以下網址瀏覽一下吧！



■X Formation。

■Wall Formation。

製造商：Relic Entertainment (Publisher: Serria)
遊戲性質：SLG
發售日：1999年夏季
系統要求：Pentium 166, Windows 95, 98 or Windows NT (DirectX 5.0), 32 MB RAM (minimum), 4X CD-ROM. Supports 1MB PCI Video Card, 16 bit. Supports soundcard with DAC. 3D accelerator card recommended

http://www.sierrastudios.com/games/homeworld/

■使用Aggressive Tactic時，艦隻的傷亡數目會較平時為高。

■Delta Formation。

BRAVEHEART

By: Glen

為自由而戰！ 死亦無憾！！！

製造商：EIDOS
遊戲性質：實時戰略
發售日：99年發售
系統要求：Windows 95/98

大家還記得一套由米路・吉遜(Mel Gibson)主演的電影《BRAVEHEART》(港譯：《驚世情未了》)嗎？現在，大家將可以於PC上重現電影中一幕幕驚心動魄的戰爭場面，而且更可以將歷史於遊戲中改寫過來！

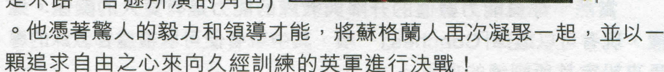
背景

13世紀，蘇格蘭……

英國人乘蘇格蘭仍處於四分五裂的情況下，毅然宣佈擁有蘇格蘭土地的承繼權，更派遣強大的英軍進駐蘇格蘭。當時的英國國王－愛德華一世(Edward I)，正對蘇格蘭人民實施鐵腕政策。於是，蘇格蘭人民便奮起對抗英國的統治，並引發了一場場慘烈而悲壯的戰爭。



在反抗軍中有一位天才領導人，他的名字叫威廉・華萊士(William Wallace, 即是米路・吉遜所演的角色)

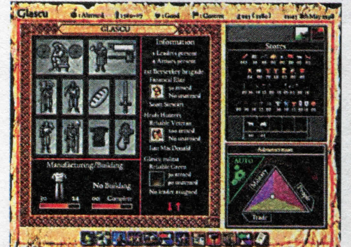


。他憑著驚人的毅力和領導才能，將蘇格蘭人再次凝聚一起，並以一顆追求自由之心來向久經訓練的英軍進行決戰！

遊戲目的

玩者可以在蘇格蘭的16處領地中選擇一處作為根據地，而且更可以選擇扮演威廉・華萊士(William Wallace)這位蘇格蘭英雄。之後，玩者便要於領地上大力進行開發活動，以累積資本來組織軍事勢力。不過，由於每一塊領地均有其獨有的優點及缺點，故此玩者在管理領地時必須避重就輕，以免出現事倍功半的情況。

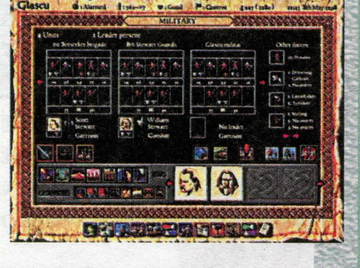
遊戲除了提供故事模式外，更有多人對戰模式予玩者選擇。當中，玩者將可以利用故事模式中所建立的軍隊，來向其他玩者進行決戰。至於從中所得到的經驗值，將可增強軍隊的實力，並可用回於故事模式中。

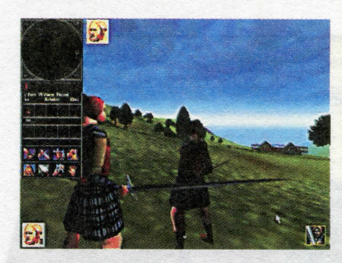




建立強大的軍事力量

在領地管理方面，遊戲中將會分為：「Clan Overview Level」及「Town Level」二種代表玩者成績等級。「Clan Overview Level」主要是對整體方面作出評價；而「Town Level」則根據玩者於領地上的開發情況、軍隊數目等來進行評分。





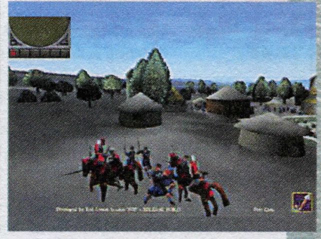
當有一定程度的資本後，玩者便可以建立一隊精銳的軍隊來。不過，軍隊的戰鬥力除會因訓練及經驗而有所不同外，領袖的能力亦是影響軍隊戰力的其中一個重要因素。

扣人心弦的戰爭場面

一切準備就緒後，便可以向敵人發動攻擊！遊戲的戰鬥畫面將會全以3D顯示，並且容許多達700個戰鬥單位出現於同一戰場之上！這樣，大家便可以相像遊戲中的千軍萬馬場面，將會有如電影般的震撼及氣勢。







http://www.eidosinteractive.com/braveheart/

By: Glen



訓練方法篇

製造商：Sports Interactive
發售日：發售中
遊戲性質：SLG
系統要求：Pentium 133, Windows 95/98, 16MB RAM(32MB RAM Recommended), 4X CD-ROM, 540MB Hard Disk

在上期中，筆者就為大家介紹過有關各球員能力數值的解釋。至於今期，筆者則會為大家講解一下於《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》中，所加入的一個新原素－訓練方法。大家只要懂得訓練之道，則將可一支本是平凡的球隊變成無堅不摧的勁旅，而且更可以如阿積士、曼聯般出產大量的年青球星來……

球員之外～

雖然玩者已經成為領隊，但是不要因此便可以為所欲為。因為在《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》中，將會忠實地重現球會的組織架構，故此領隊亦只不過是球會中一名職員吧！

球會組織架構

Chairman(球會主席)－如果沒有他，你都幾難獲得領隊一職；但就是因為有他，你才會有被"炒"的危險！
Manager(領隊)－你(玩者)的工作，不用多說嘛？！
Assistant Manager(副領隊)－他主要是協助領隊統籌訓練、人事的工作，並且負責帶領球隊預備組(Reserves)。此外，若領隊告假(Go on holiday)或被解雇時，他都會自動暫代領隊一職，故是球隊中非常重要的職員。
Coach(教練)－負責訓練球員的工作。
Scout(球探)－負責發掘及尋找球員。
Physio(軍醫)－負責治療受傷的球員。

在一隊球隊中，玩者最多將可以擁有一位副領隊、四位教練、六位球探和兩位軍醫。不過，究竟甚麼樣的人物才是一位稱職的副領隊、好教練呢？在《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》中，球會職員和球員一樣，都是設有不同能力的數值，以方便大家清楚知道各職員的專長：



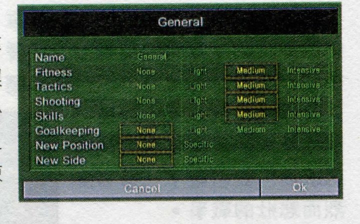
Adaptablity(適應力)
Coaching goalkeepers(訓練龍門能力)
Coaching outfielded players(訓練一般球員的能力)
Determination(決定力)
Judging player ability(判斷球員的能力)
Judging player potential(判斷球員的潛力)
Level of displine(紀律)
Man management(人事管理)
Motivating(積極性)
Physiotherapy(治療能力)
Tactical knowledge(技巧知識)
Working with youngster(與年青球員相處度)
Coaching style(訓練風格)
Perferred formation(得意陣式)
Perferred style(得意戰略)

大家只要進入「Finance and Info」中，便可以知道有關球會各職員的詳細資料。此外，身為領隊的你將有對副領隊以下職員作出解雇或聘請的權力，但不同的職位是需要特定的能力才可勝任。以下就是筆者向各位提供有關職位與能力要求的一點提議：

職位	能力要求
Assistant Manager(副領隊)	Man management(人事管理)、Coaching goalkeepers(訓練龍門能力)、Coaching outfielded players(訓練一般球員的能力)、Determination(決定力)、Motivating(積極性)、Tactical knowledge(技巧知識)及 Working with youngster(與年青球員相處度)
Coach(教練)	Coaching goalkeepers(訓練龍門能力)、Coaching outfielded players(訓練一般球員的能力)、Judging player ability(判斷球員的能力)、Motivating(積極性)、Tactical knowledge(技巧知識)及 Working with youngster(與年青球員相處度)
Scout(球探)	Judging player ability(判斷球員的能力)、Judging player potential(判斷球員的潛力)、Determination(決定力)
Physio(軍醫)	Physiotherapy(治療能力)

訓練方法

當大家都聘請了一些好教練後，便可以進入「Training」中的Edit一項，並對球隊下達訓練指令。在《CHAMPIONSHIP MANAGER 3》中，訓練球員的項目將分為：Fitness(體能)、Shooting(射門)、Skill(技術)、Tactical(戰術運用)、Goalkeeping(龍門)、New Position(新位置)及New Side(訓練左右腳)。



當然每一個項目又會分為：集中(Intensive)、中等(Medium)、輕量(Light)和不參與(none)四種的訓練程度。玩者必須留意切勿令球員進行二種以上的集中訓練項目，以免其因訓練過度而出現反效果。

此外，大家亦可以於「Attribute」中觀看各球員的訓練進度，當中如果數值是以黃色顯示的話，則表示球員的能力得到上升；若數值是以紅色表示，就顯示球員的能力出現退步的現象。

當然，球員能力數值的升降與教練的能力是有莫大的關係。這樣，玩者可以選擇「Coaches」一項，其中玩者便可以根據各教練的專長來設定其所訓練的項目。

參考資料：http://www.hkcm.com/itactic.htm

下期預告：究竟世上有沒有必勝的陣式？遊戲中各戰術又是如何運用的呢？有興趣的朋友記得留意下期報導！！



三國演義【參】

三國鼎立再次重現



如果經常玩以三國時代為主題的遊戲的話，相信都不會忘記《三國演義》這名作。現在終於公佈這系列的第三集，不過當中的系統要素卻和前幾集的三國演義代有很大的分別，因為智冠完全將策略、即時、模擬、以及養成的各類遊戲優點加進這新三國演義參，帶給玩者更多的樂趣！遊戲的劇本共分為桃園結義、群雄逐鹿、三分天下三個，這些有名的歷史事件將會隨著玩者的腳步發生，但必須當時的達成人、時、地、物四個條件才會發生。



怎麼樣的第三集



三國演義參是參照大陸中央電視台最經典最寫實的三國劇集的，其人物造型完全依電視上所看到的一樣，而地形之起伏與當時氣候之數據參考，也是實地到各省訪察當代氣候與古戰場實景所設計。

平天下的基礎



這遊戲的內政是即時與DIY的方式進行，如不建設就無法生產、不生產就無法強大、以及不強大就無法出城去攻城掠地，使用心在內政上，以內政為戰爭基礎，相信這是最吸引玩者的地方之一。《三國演義參》不單在戰鬥與內政方面將內容更加詳細與及強化，而可以選擇三國人物或自創武將上場打理內政、掌握戰爭，使玩者感受到皇帝如何起家建國。



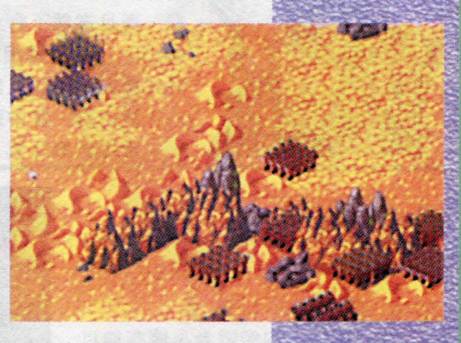
戰場的變化

戰爭方面是以真實之情況為主，當中更採用回合制，其主要目的是讓玩者有足夠的思考時間與行軍佈陣的安排。除了真實的晝夜時間外，還有季節、天氣、地形等變化，而影響兵種運用、奇術與謀略，形成比其他三國遊戲還要多的戰術，例如：可以施下火計，再以奇術中的颱風之術，讓大火延燒敵軍部隊等，許多謀略與法術都是三國中有名或曾用過的。





由自由興建的城池



攻城與「養」城，也是遊戲中的一大重點，如何交互運用各兵種攻下擁有不同性格守城將的城池，如何管理養成一座新興的城池，使其人口成長、倉廩豐足、教育普及、兵強馬壯……都是玩者必須傷腦筋的地方。當中的樂趣則在城池的成長與衰敗，如「模擬城市」般，看到建築物昇級、增加。完全由自己控制的興建設施方面，從採集資源、建築原料工廠、生產兵種到集結兵力上戰場等有內政功能的建築物有共十三種，當中包括城牆，而分別為：冶鐵場、鋸木場、軍火場、養馬場、兵工廠、軍營、校練場、行口、市集、學堂、糧倉、行政會堂。

製造商：智冠科技
發售日：未定
售價：未定
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN 95/98

龍召還娘 2

TEXT：怪傑

製造商：歡樂盒
發售日：未定
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN 95/98

一時貪玩惹來的後果！





《龍召還娘2》不單內容豐富，又有美少女相伴進行探險，而且有搞笑的對話真是值得期待的遊戲。當中每個由精心繪製出來的敵我角色能力值都會設定到恰到好處，使初玩者都能衝鋒陷陣

STORY

故事是發生在一個處處充滿了封印的精靈龍世代，主角等四人身處在有史上最強封印之稱的精靈龍封印旁，但他們卻身入險境而不以為然。在封印旁玩耍，最後竟不小心把精靈龍封印的一根龍角折斷了。不但被守護封印的使者發現封印被破壞，而更糟糕的是封印已被破壞，唯有打敗封印中的邪龍帝，才能挽救這空前的危機。



種類繁多的妖魔



遊戲中的妖魔不單種類繁多、而且個性鮮明，其中有健碩的龐然大物、美艷的妖女、可愛的天使與惡魔、而且當然不會沒有遊戲中充滿力量的BOSS。《龍召還娘2》中將會有不同戲劇的過場動畫，就可以舒緩在地下城緊張刺激的尋寶探險，當中惹笑的內容更能表達遊戲中那種歡樂氣氛。



充滿美女的遊戲

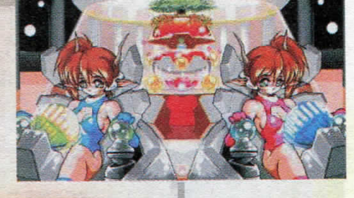




這遊戲是一個和一班少女一起到地下城迷宮進行尋寶，以大戰妖魔鬼怪的RPG。遊戲當中的其中一個賣點就是與一群可愛而清純的少女一同在危險的地下城迷宮探險。除了少女經過精心繪畫外，就連中途遇見的敵人亦都美倫美奐，而其中更有的是美艷的女妖魔。這樣喜歡美麗人物的讀者必定大飽眼福

擁有不同能力的少女

《龍召還娘2》中的遊戲角色全都是美艷的少女，而每一個的個性都有不同的設定，如：主角Silk領導著大家衝鋒陷陣的前往充滿危險的地下城、戰士Aka擁有強悍的戰鬥力，而且亦是使用與製造火藥的專家，但脾氣並不太好、藥師Ki雖是藥物的先趨，同樣火藥製造亦是當中之冠、僧侶Ki最擅長當然是回復系魔法，而同時更有偵查敵人的能力、最後Ruli則有尋獲金錢的能力，更可使用特殊咒文。



Character List



Silk：勇者 血型：O型 148cm、38kg、B79.W61.H91

Silk是隊中的領導者，擁有無以倫比的勇氣，擅長使用劍，每當其他人在爭吵時，總是扮演著平息糾紛的角色。



Aka：戰士 血型：B型 171cm、57kg、B88.W61.H91

從小便擁有好動逞強的個性，令她培養出驚人力量與技能，其中最厲害的是會使用威力強大的火藥攻擊，被炸到的話，必定粉身碎骨！！



Ao：藥師 血型：AB型 164cm、45kg、B64.W58.H66

Ao最喜歡與Aka鬥嘴了，兩人彷彿宿命般的從早吵到晚。擅長使用藥物，但對研發火藥，亦蠻有一套的。



Ki：僧侶 血型：O型 162cm、45kg、B85.W60.H85

擁有溫柔體貼的Ki常常扮演著和事佬的角色，專長是回復系魔法，同時也具有偵查敵人的能力，是一位相當值得信賴的同伴。



Ruli：魔法使 血型：A型 149cm、39kg、B76.W56.H77

對金錢相當有執念，使她擁有尋找金幣的能力。雖然Ruli會在戰鬥中施展威力強大的特殊咒文，但因體弱多病，令她無法參予前線的作戰。

Presented by：山寺良牙

做漫畫作者之餘又可追女

Comic Party（こみっくパーティー）



製造商：Reaf	發售日：5月下旬
價格：8800日圓	類別：SLG／18禁
系統需求：Windows 95／98	

顧名思義便是以漫畫方面作為題才的SLG，故事說主角與其相處已久的女性朋友「高瀨瑞希」，一同進入某所普通的大學，而且同是美術系的，不過有次主角的美術心被挑起，竟然被另一好友「九品佛大志」拉了主角進入同人誌界，之後於每月舉行的同人誌集會「Comic Party」內，遇不其他的女孩，她們有不同的出生、背景，究竟主角能否做成一位出名的同人誌漫畫家，而且取得女孩們的芳心呢？



遊戲最大特色，就是除了有育成SLG要素外，亦有AVG要素，不過兩者之間是互通的，例如：若編排日程表混亂，做不好(不能出版)同人誌的話，便不能於同人誌集會中出場，同時主角的收入亦因此而減少，沒錢的話又怎能去追女孩呢？



遊戲以一年為限，基本流程是一個月，亦以每個星期來設定，主角需設定一個星期內的行動以育成自已及編輯同人誌，到週日除了可繼續編輯工作外，亦可到外面走走，說不定會遇到其他女孩，接著到月尾便會參加同人誌集會，當中當然有不少的事件會發生，最後便是申請參加下次同人誌集會。

此外在集會當天，主角可以約女孩做主角攤位的宣傳女郎，不過當然要有一定的女感度她才會願意做。

參加申請 → 決定日程表（平日／假日）→ 集會當天 → 再申請

人物簡介

高瀨 瑞希：自高中便已與主角是好友，現在還屬同一學部，經常在身邊照顧主角。

大庭 詠美：一個大同人誌組織的主宰者，個人相當有自信，對同人誌的價值及發售數目不會持懷疑態度。

塚本 千紗：是主角經常利用的印刷所的女兒，做事比較「懶雞」。

牧村 南：傳銷公司的職員，雖然好像有些呆下味下，實際上是位樸素可憐且心地善良的姐姐。

猪名川 由宇：住在關西方面，是偷偷地在一位中堅漫畫家家中做家務助理。

長谷部 彩：描畫同人誌的女孩，一般來說她好像不太接受故事比較有趣的同人誌。

美少女戰略RPG再度出擊

MAMATOTO（ママトト）

製造商：Alice Soft　發售日：6月上旬
價格：未定　類別：SRPG／18禁
系統需求：Windows 95／98



事實上本遊戲的系統與昨年發售的《かえるにょ・ぱにょ～ん》是相似的，而今作會將這個系統作大幅的強化及進化，特別是戰略性及冒險性方面更會有明顯的不同，雖然看上去會與「ぱにょ～ん」差不多，但玩過之後便會領略到其不同之有趣。



遊戲的主體基本是SRPG，每一章的分佈基本以故事、戰略、內政部份及冒險部份組成，當故事一路進展時，亦會有更加多同伴入隊。而人物設計是《鬥神都市》系列的作畫家「Min-Naraken」，就算不理戰略部份，單是美麗的人物及畫面便已大飽眼福。戰鬥方面一看便知是戰略遊戲方式，而當使用必殺技時便會有動畫出現；戰鬥後便到內政部份，由於國家是沒有固定領土的關係，所有東西均由要塞內補給，另外利用戰鬥取得的資金去增強軍備及生產KIDS，而所有設備均裝設於地域內，一看之下地域是有限制的，沒有位置的話便得由玩者再行配置了；完成內政後便到冒險部份，在這處大多與女孩進行故事，與她傾談到一定程度後，便可以帶她一起戰鬥。





聽下去覺得遊戲名稱好像很怪，事實上遊戲名亦即是遊戲故事中一個國家的名字，這個「MAMATOTO國」是一個沒擁有領土的國家，她是一個擁有移動要塞的國家，亦是一個一直無盡地橫渡大陸且挑起戰事的戰鬥國家，現國王「カカロ」不單是格鬥家，亦能使出召喚魔法的萬能戰士，加上一位「獨眼冰龍」的智將，令整個大陸對「MAMATOTO國」存畏怖心態；不過沒有領土且經常征戰的「MAMATOTO國」，開始發生兵員不足的情況，亦形成越來越弱的局面，在這個危急局面之際而出頭的王子「ナナス」，從他的興趣而做出來的魔法生物兵KIDS，終於可以令MAMATOTO軍開始回光反照。

Presented by：山寺良牙

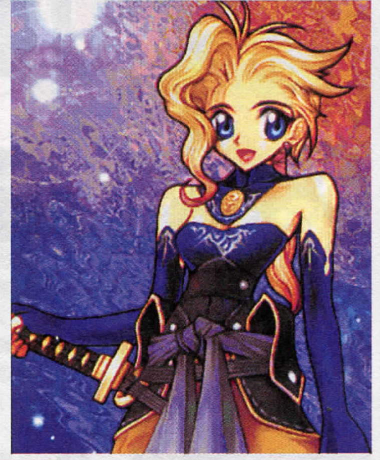
Spritual Soul 2 ～蒼き瞳の精霊使い～

製造商：秀和System　發售日：予定4月23日
價格：7800日圓　類別：SLG
系統需求：Windows 95／98



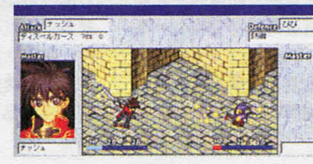
兼備可愛的人物設定及真正戰術性而受好評的遊戲《Spritual Soul》，現在終於推出其續編，玩者亦同樣是一位精靈使，與敵人的精靈使及精靈戰鬥，系統是以地圖過版形式進行。





既然說是續編，那世界設定當然是承繼前作，而人物方面除了今作的新人物外，前作人物亦會出場。雖然今作所出場的人物及可用人物數目比前作少一半以上，但其故事方面則作強化，地圖上出現的事件、故事的分歧點亦會增多，總而之是享受故事的SLG。







另外在遊戲系統方面作出了改良，首先是User Interface方面，無論是精靈召喚、道具的轉讓、甚至是遊戲的主操作部份均會簡單化，無論是初哥定還是老手均容易上手；在戰略部份出場的精靈至少有40種類以上，連前作有出場的也會出現；最後，遊戲的最大關鍵——道具合成方面亦會改良，不單只限兩種道具合成，今作亦可同時使用數種道具做合成工作，增加其有趣度。

網中人

上期介紹過elf的網址，感覺如何？有否遵守本人的警告不要亂入「有味」的地方呢？至於今次所介紹的，則是大人細路也適合的網址，亦是大部份機迷應該會去的，就是Saturn、Dreamcast及Naomi的母體——Sega Enterprises Ltd.。



相信各位機迷對於這公司絕不陌生，一入內便看到很多個欄目，當中除了有熟悉的Saturn及Dreamcast欄目外，亦會有其大型遊樂場「Joypolis」所舉行的節目資料。另外其著名作品《櫻大戰》亦有其公式網頁——大正浪漫堂，內裡有有關《櫻大戰》的關連產品介紹、關連節目介紹、甚至連舞台劇的行程表也有。



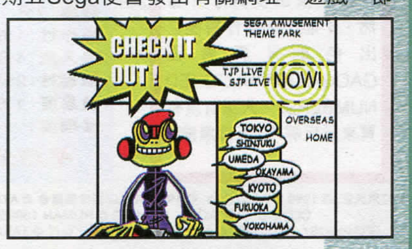


另外最近在Dreamcast上推出的戀愛育成遊戲——《往北去～White Illumination～》亦有其公式網頁，內容上與剛才所提到的大正浪漫堂不多，不過其特別之處，就是網友可以免費入會，入會後不時會有一些會員手享有的福利，例如：會員才可取得的特別圖片。





此外，Sega的公式網址是有一個電子情報郵件服務，網友只要入會（完全免費）後，每逢星期五Sega便會發出有關網址、遊戲、節目的新情報，有與趣的話不妨入會；不過留意，所收到的郵件是日文的，所以在查看時請利用可以看日文的軟件或程式。



WELCOME TO SEGAKARA!

國際互聯網網址：http://www.sega.co.jp



闇吹之夏~帝都物語再臨~



PlayStation/AVG/B FACTORY/5800日圓

《闇吹之夏~帝都物語再臨~》的故事是改編自暢銷小說《闇吹之夏》的作品，故事的主要內容主要是環繞着風水和世界末日為題材，遊戲的操作簡單，在進行遊戲時經常有動畫片段加插，可是筆者覺得這些動畫的質素卻未如理想，人物的設定簡單得來卻吸引……不到筆者，動作的成份不多，如果不喜歡這個故事的話，相信會十分沈悶。(明)

評分：

- 人物/機械:2.5分
- 畫面:2.5分
- 音樂/音效:2.5分
- 故事:3分
- 操作性:2.5分
- 投入度:2.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——

平均分:2.6分

實在是太過差了，相比起今其另一隻有原作的作品《勇者王》，當然，《帝都物語》這故事已經推出了好一段日子，不過，這次的遊戲可以說是完全缺乏了「帝都味」，而那些存有非常濃厚「韓國味」的動畫和質素欠佳的動畫實在令人望而卻步，對於差不多看畢所有《帝都物語》作品的黑龍而言，這遊戲是完全不及格的！(赤目黑龍)

評分：

- 人物/機械:1.5分
- 畫面:1.5分
- 音樂/音效:1.5分
- 故事:2分
- 操作性:1.5分
- 投入度:1分
- 原創性:2分
- 難易度:1.5分
- 移植度:——

平均分:1.56分

VIRUS ~THE BATTLE FIELD~



PlayStation/TBL/POLYGRAM/4800日圓

《VIRUS~THE BATTLE FIELD~》是一隻改編自《VIRUS》電視版的遊戲，而裏面的動畫片段也是從電視版剪緝出來的，至於音樂方面是由POLYGRAM製作，所以音樂的效果也做得很好，但是玩法方面，可能是CARD GAME的關係，所以在進行遊戲時會覺得有點兒沈悶，之不過如果玩者喜歡這套動畫或對這套動畫有興趣的話，也可不妨一試。(明)

評分：

- 人物/機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂/音效:3分
- 故事:3分
- 操作性:2分
- 投入度:2分
- 原創性:2分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——

平均分:2.5分

又是一以動畫作品為題材的遊戲，不過，這遊戲便是一隻CARD GAME，就像是當日的《龍珠》差不多，遊戲本身實在是一隻完完全全的CARD GAME，之中便是以動畫版的片段來作間場，如果是此作品的支持者便一定會喜歡，否則可能會連遊戲也放棄呢！因為其實不是所有的人也可接受大張正己的人物設計，這可能也是遊戲不能普及的原因之一。(赤目黑龍)

評分：

- 人物/機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂/音效:2.5分
- 故事:2.5分
- 操作性:3分
- 投入度:2.5分
- 原創性:2分
- 難易度:2分
- 移植度:——

平均分:2.5分

Devilsummoner Soul Hackers



PlayStation/RPG/ATLUS/6800日圓

《Soul Hackers》雖然是由SATURN移植過來，但因為當中加入不少新遊戲原素，所以令筆者覺得比SATURN還要好，不過在遊戲進行時，亦有幾個不足之處，背景音樂出現不流暢，行走3D迷宮時亦有不流暢的情況，而SAVE速度亦很慢，如果不是新原素的加入，是個比較普通的RPG遊戲。(怪傑)

評分：

- 人物/機械:3.5分
- 畫面:3.5分
- 音樂/音效:3分
- 故事:4分
- 操作性:3分
- 投入度:3.5分
- 原創性:4分
- 難易度:3.5分
- 移植度:4分

平均分:3.55分

筆者最喜愛的SS RPG，無論故事、世界觀、音效以至系統等都是一級水準，和同廠的《PERSONA》不同它能夠把金子一馬筆下的魔物完全顯現出來，但這種設計亦是它的最大弱點，因為在戰鬥中敵人變得紙版一樣沒有立體感，至於在移植上的遺憾是讀碟、儲存較慢和CG片段質素比起SS時的True Motion畫質稍低。(FUKUDA)

評分：

- 人物/機械:4.5分
- 畫面:4分
- 音樂/音效:3.5分
- 故事:4分
- 操作性:4分
- 投入度:4.5分
- 原創性:3分
- 難易度:4分
- 移植度:3.5分

平均分:3.89分

壽GRAND PRIX~目標！電單車滑稽王~



PlayStation/RAC/SYSCOM/5800日圓

《壽GRAND PRIX~目標！電單車滑稽王~》是一隻兼有業務用版本的賽車遊戲。遊戲的操作和玩法均非常簡單，絕對適合年紀小的朋友們。至於遊戲中的故事內容，則十分無聊和胡鬧，毫無故事性可言。然而，對於這類以利用ITEM作互相攻擊的賽車遊戲，需要的只是一時的歡娛，又何需理會甚麼遊戲性呢？(Agent X)

評分：

- 人物/機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂/音效:3分
- 故事:2分
- 操作性:3分
- 投入度:2.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2分
- 移植度:——

平均分:2.63分

一隻以小型電單車作為題才的賽車遊戲，而且在一些街道中作賽，論題才就頗為有趣新穎的，不過畫面方面則強差人意，遊戲畫面「jut」之餘，亦會起格；遊戲系統方面亦有問題，就是車子一撞到圍牆後，便會大幅地減速，好像以前舊世代機種的賽車遊戲，此外Load碟時間亦十分之過份。總而言之，除了題才以外，這遊戲沒有可買之處。(山寺良牙)

評分：

- 人物/機械:3分
- 畫面:0分
- 音樂/音效:3分
- 故事:——
- 操作性:2分
- 投入度:1分
- 原創性:4分
- 難易度:2分
- 移植度:——

平均分:2.14分

總評：

正所謂五窮六絕，這個月所推出的遊戲實在是非常少，至於所謂的好遊戲便更加少，就好像《SOUL HACKERS》本來也是一隻不俗的遊戲，但始終是在不同機種之上重出的舊遊戲而已；又有如《DDR》，其實可不可以説是一隻出色的遊戲呢？這也只是一隻潮流遊戲而已，説到遊戲性，又似乎是不是太好了吧！反而，一些毫不起眼的遊戲如《KOTOBUKI GRANDPRIX》和《店de店主》便是製作得相當出色的遊戲，可惜是知的人少，所以入貨的人也少，希望在「六絕」之後可以有多些好遊戲推出便好了。當然，不能不提製作得極之出色的《勇者王GAOGAIGAR-BLOCKED NUMBERS》，大家有沒有買來玩玩呢！(赤目黑龍)

WORLD STADIUM 3



PlayStation/ SPT/ NAMCO/ 5800日圓

不經不覺，《WORLD STADIUM》系列已經推出到第三集。雖然在今集中各人物設計及操作均和以往系列差不多，不過遊戲的吸引力依然存在！當中，最令筆者感興趣的，自然是其將日本歷史與棒球扯在一起的《幕末！國盜LEAGUE》模式。此外，在今集中所特別增加對應PocketStation的功能，亦令遊戲的可玩性大大增加。(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

若說到棒球遊戲，實際上有很多人玩的可以說只有《實況》系列和《WORLD STADIUM》系列，兩者各有其支持者，而這次的《WORLD STADIUM 3》可以說是比《STADIUM 2》來得更成熟，遊戲的基本玩法和之前的沒太大的分別，而最令人覺得有趣的「戰國模式」依然存在，而論到改變最大的可以說是利用「POCKET STATION」來操練的球隊，大家有養球員嗎？(赤目黑龍)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.71分

商店店主



PlayStation/ RPG/ ECHNOSOFT/ 5800日圓

以起商店為目標的RPG，遊戲意念十分獨特，可惜故事便太過低能(實際上可以說是沒有故事)，不過較易沉悶，因為終歸遊戲的變化不大，其新鮮感不能維持下去，而遊戲在玩的時候亦見流暢，遊戲中可以讀取朋友的記錄作為一個新的村落，是比較有趣的地方。(非洲)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：1分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.94分

最初看見遊戲名字時還以為又是一個商店SLG，一試之下才發覺是個以開商店為題材的RPG；將說服客人購買商品的過程以戰鬥的方法來表現頗有趣，然而遊戲的畫面較為低年齡向，故事亦簡單得無可再簡單，加上每種職業的玩法其實一樣，玩一會便已經會開始感到厭倦。(J.J)

評分：

人物／機械：2分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：0.5分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.06分

大阪NANIWA摩天樓



PlayStation/ SLG/ KID/ 5800日圓

一隻以建設城市為題材的模擬遊戲，雖然比起《模××市》多了少許新意，如球賽結果以及金融的經營，但是遊戲的運行卻遠遠不及它。遊戲的畫面並不鮮明，ICON的位置也混亂，控制時不太方便，音效完全可用「悶」字來形容，唯獨是可以玩社團的爭鬥，來消除遊戲的悶局。(MS)

評分：

機械／人物：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：3分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：——
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.4分

《大阪naniwa摩天樓》雖然和其他模擬遊戲差不多，但其當中比較多新玩意，使遊戲的可玩性增加了。不過其單調的音樂就比較差，令玩者在玩樂時的樂趣大減。再加上遊戲進行的速度，以及較為普通的畫面，都是筆者不太喜歡的地方，而且覺得購買這遊戲之前就要三思。(怪傑)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.43分

全日本職業摔角~王者之魂



PlayStation/ ETC/ HUMAN/ 5800日圓

對筆者而言，一隻出色的摔角遊戲最重要是操作便利，因為若要事先背下極複雜的投技指令，縱使畫面效果出色可是對操作的負擔卻非常大，這個問題可以在本作完全體會出來，至於唯一感到驚喜的應該是那個育成模式，不過若想取勝就要先克服操作上的難度。(FUKUDA)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：－－
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.36分

遊戲的畫面有着不錯的質素，摔角手的樣子迫真得令人無話可說，但亦可能是因而加重了運算的負擔，人物在戰鬥時的動作頗為遲鈍，減低了摔角比賽應有的爽快感，至於人物出招所用的指令雖然要用上一整本追加說明書，但其實全有着一定的規律，因此只要掌握基本按掣方法便可，而遊戲中的育成模式則似乎過於簡單，未夠突出。(J.J)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2分
故事：－－
操作性：3分
投入度：1.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.57分

Dance Dance Revolution



PlayStation/ Act/ KONAMI/ 5800日圓

不得不配服日本人的頭腦，竟能想出這種體感遊戲，實在要寫一個「服」字。回說PlayStation版，能夠想出用Save Card來將自己設計的舞步帶到遊戲機中心玩的確是一絕的系統，這樣便能吸引PlayStation用家去玩街機了。移植度本來可以說是達到100%，不論讀碟時間或者遊戲畫面都可以造出街機水準(雖然用的底版是……)唯一的缺點是專用地氈的效果未如理想(但官方網頁已經公佈將會推出「輔助墊」……)及炒風太盛，很多玩家都無法一嘗DDR帶來的樂趣。(古拉拉_B)

評分：

人物／機械：——
畫面：3.5分
音樂／音效：5分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：5分

平均分：3.5分

《DANCE DANCE REVOLUTION》這個以腳來按方向鍵的街機移植遊戲，雖然所踏換成地毯形的控制器，但踏步時卻沒有像一個控制器的不俗感覺，而且再加上遊戲中增設了不少歌曲，使遊戲性更大，更像玩街機的感覺，這算是近期比較好的作品，不過玩完後卻十分疲倦。(怪傑)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：4分

平均分：3.5分

NURSE物語



PlayStation/ SLG/ 每日COMMUNICATIONS/ 5800日圓

由每日COMMUNICATIONS製作的模擬戀愛作品《NURSE物語》，雖然人物設計方面總算不過不失，但是遊戲的整體表現則比較未如理想。其中就以BGM和音效效果為例，表現參差，過於沈悶，令人有奄奄欲睡之感。至於故事方面，構思雖好，不過就是可惜人物性格表現出奇地鮮明，反而影嚮往後ADVENTURE PART中的故事發展，是遊戲最敗筆的地方。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.19分

以護士作為美少女遊戲題才的遊戲，在次世代機種中比較少見，遊戲系統方面基本上與一般的戀愛育成模擬/ 冒險遊戲差不少，不過比較特別的時若不能通過一定的關卡的話，便不能進入另一部份的故事，這個設定比較新鮮。人物設計方面亦比較新鮮，配音更不在話下，全是著名的聲優，加上他們的演技更令遊戲更加投入。至於這類遊戲由於對白數量頗多，而且回應亦會影響到故事的進展及女孩的好感，所以不太懂日語的玩者會比較辛苦。(山寺良牙)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：4分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

BUST A MOVE 2 ~DANCE天國MIX~



PlayStation/ ACT/ ENIX/ 5800日圓

實話實説，《BUST A MOVE》過去之所以受歡迎，多多少少是因為遊戲本身的玩法和概念也相當新穎，所以才能成功建立跳舞音樂遊戲的形象。可惜時移世逆，現在以音樂為題材的遊戲已經大行其道，假若論話題性《BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～》比起同類型作品《Dance Dance Revolution》仍有所差距，雖然系統方面確實改進了不少，但是節奏方面就明顯不及前作般強勁，加上歌曲模式太過流於表面，很容易予人熟口熟面之感。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：4分
故事：2.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.44分

在上集推出之時大受歡迎，由於其操作簡單易明，所以絕對適合一家大細玩(我的媽子也玩得不錯)。在玩法上跟上一集無異，在遊戲畫面方面便有所改進，一提的便是其新增的評分系統，會令遊戲的背景轉變，確實是提高了遊戲的挑戰性，而這遊戲最好玩依然是雙打。(非洲)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.76分

勇者王GAOGAIGAR ~BLOCKADED NUMBERS



PlayStation/ AVG/ TAKARA/ 6800日圓

實在很久沒有玩過精采的一隻遊戲，以一隻由動畫改編而成的遊戲，《勇者王GAOGAIGAR~BLOCKADED NUMBERS》的而且確是一隻相當令人欣賞，遊戲本身令玩者有百份百的動畫感覺，而且由於遊戲不是太過複雜，不會令遊戲之中的動畫感覺減低，再加上使用原本的配音和動畫片段，令動畫感覺更強。而遊戲之中的分歧亦相當令人「煩惱」，所以遊戲性亦可以算是強呢！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：4.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

以人氣動畫《勇者王GAOGAIGAR》作為題材的遊戲，其遊戲性之高，可説多個以前的《新世紀××××》，遊戲的OPENING跟足動畫般，玩起來時就如看動畫一樣，而且其MINI GAME非常有趣，唯獨是在3D畫面上移動時的畫面質素比較差之外，其餘的也是不錯之作。(MS)

評分：

機械/ 人物：3.5分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.06分

Viva Football



PlayStation/ SOC/ Crimson Studios

一隻美版的足球遊戲，但效果及質素始終不如《FIFA》系列、《實況足球》系列。雖然遊戲中設有「HISTORY」讓大家選擇一些已經不再存在的球隊，或已經退休的球星來控制，可惜其系統及流暢度未能配合，令遊戲的吸引力大減。對於外國足球遊戲的風格及質素，始終和筆者所期望的還有一段距離。(Agent X)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：1.5分
故事：——
操作性：1分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.79分

這美版足球遊戲表面上和其他主流的足球遊戲系列很相像，但在操作方面就始終有所不及，遊戲中的最大特色，可算是能選用不同年份不同國家隊作賽，而且就連香港這種足球水準只屬一般的地區亦有詳盡的資料，可惜遊戲整體上的節奏不夠好，而遊戲中的越位次數亦相信是其他遊戲的數倍。(J.J)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2分

HIT BACK



PlayStation/ ACT/ TOMY/ 5800日圓

HIT BACK的人物設定簡單可愛，都是見仁見智的，遊戲的系統像玩波子機像打壁球，又像是撞磚遊戲，換言之將敵人當作磚塊來看，其實就是一隻立體化的撞磚遊戲，遊戲加插了童故故事，相信他們的目的是吸引小朋友玩，但是筆者亦同樣相信，以這樣的系統和難度，卻並非一般小朋友所能挑戰的。(明)

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2分
故事：2分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.1分

很多年也沒有見過這種質素的遊戲了，畫面粗糙與角色造型差劣是最大敗筆，但心想這可能是針對小孩子的作品吧，殊不知難度實在有點過份。它的玩法有點像打壁球，但因為這樣高空球的攻擊卻變得相當困難，加上場地限制很大往往會被障礙物擊中暈掉，個人覺得它可以和SS數隻「名」作有得揮。(FUKUDA)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：1.5分
故事：2分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2分



主持：黃菲熊對王非紅

話咁快！《遊戲誌》又來到一百期記念，你究竟準備好未呢？我～黃菲熊就一早預備了全新的衣服及鞋襪，以待一百期推出時來個360度大變身！(王非紅心想：360度？不如環繞地球一周，笨！)唔～！現在還是快快為大家介紹今週有甚麼洋人遊戲先～

《MONSTER TRUCK MADNESS 64》

製造商：Edge of Reality
發售日：99年6月
機種：Nintendo 64
RAC

王非紅：有人話買盜版要寫悔過書；我話一係唔做，一做就要令他們刻骨銘心，每次見到盜版便立即避之則吉，雞飛狗走……

黃菲熊：你即是話寫悔過書只不過是小事，尚有更厲害的招數打擊盜版？！

王非紅：無錯！我要讓他們試試置身於一處無法無天的世界中，並且被一些瘋狂的大腳板越野車追逐的滋味！！

黃菲熊：喂！聽說這是一隻由Edge of Reality將Microsoft的《MONSTER TRUCK MADNESS》移植到Nintendo 64的賽車遊戲，又怎可能拿來懲罰人呢？

王非紅：不過，我想這樣比單單寫悔過書來得更有震撼力、更有阻嚇性！起碼讓他們試試被人當盜版碟般輾過的滋味，就知道那些盜版的質素是如此不濟。

黃菲熊：你越講越離譜，難道你已經被"盜版"弄得連是非也不分，頭腦亦出現智障？！

王非紅：盜版是我們最大的敵人，所謂治亂世用重典。這是一個非常簡單的道理！

黃菲熊：怪不得現在仍有戰爭、獨裁政治依然有市場……難度我們真的喜歡為了利益而不惜連人權也不要嗎？

《GRAND THEFT AUTO: LONDON》

製造商：Rockstar
發售日：99年6月
機種：PlayStation
ACT/2P/MEM

王非紅：近期經濟低迷，失業率又有6%之高，真是一蟹不如一蟹！不如把心一橫，走去偷好過！！

黃菲熊：你～竟然做出如此傷天害理之事！

王非紅：無所謂啦！捉唔到，無事喎！

黃菲熊：捉唔到？好～難了！你看看由Rockstar推出的《GRAND THEFT AUTO: LONDON》，當中主要是參考電影《Austin Power》的風格來製作的遊戲。遊戲的背景主要是1969年的倫敦，而在那時已表明了邪不能勝正的道理。

王非紅：等一陣！究竟他是如何捉賊的呢？

黃菲熊：唔～就係咁，玩者將會面對一些駕駛著60年代汽車的大賊，他們會於倫敦市中左穿右插，見人就鏟！至於玩者自然是捨身成仁，並將他們乘之於法啦！

王非紅：唉～！真是搵食艱難，下下搵命搏！

黃菲熊：我話你不如去地盤做一兩個月擔泥咪仲好！

《EARTHWORM JIM 3D》

製造商：Rockstar
發售日：99年秋
機種：Nintendo 64, PlayStation
ACT/MEM

王非紅：我地特技人，下下都做足安全措施……

黃菲熊：無緣無故，做甚麼特技人呀你！

王非紅：難道你甚麼都不知道？

黃菲熊：知道甚麼？快講！人來～大刑侍候！！

王非紅：等等～是這樣的，聽講有間名叫Rockstar的遊戲軟件製造商將會推出一款動作遊戲《EARTHWORM JIM 3D》。因此，我決定去該公司應徵做特技人嘛！

黃菲熊：咪住！聞說該遊戲將會推出PlayStation及Nintendo 64兩個版本，你又做得邊瓣呀？

王非紅：當然是兩個都照單全收啦！

黃菲熊：真係無你咁好氣～

新GAME時間表

PlayStation

四月

15日	魔女們之眠～復活祭	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG
	BUST A MOVE 2- DANCE 天國 MIX	ENIX	5800日圓	ACT
	SEA BASS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	5800日圓	SPT
	HIT BACK	TOMY	5800日圓	ACT
	超級機械人大戰F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	NURSE 物語	每日 COMMUNICATION	5800日圓	AVG
22日	去釣鱸魚!	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	悠久之伊甸	ASCII	5800日圓	RPG
	東京魔人學園綺譚～東京魔人學園劍風帖 外傳～	ASMIC S ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
	職業麻雀「兵」2	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	CYBER ORG	SQUARE	5800日圓	ACT
	OMEGA BOOST	SCE	5800日圓	ACT
28日	■ARTDINK BEST CHOICE 海底人的休息日	ARTDINK	2000日圓	SLG
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	6800日圓	SLG
	LUNAR SLIVER STORY（THE BEST）	角川書店	2800日圓	RPG
	新時代劇 ACTION 羅剎之劍	KONAMI	5800	ACT
	打麻雀！	KONAMI	3800日圓	TAB
	COTTON ORIGINAL	SUCCESS	4800日圓	不詳
	BPS THE CHOICE 松村弘樹之 WORLD FISHING	BBS	2800日圓	SLG
	將棋最強	魔法	5800日圓	TAB
	NBA Live 99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.10 THE BILLARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SPT
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.9 THE 國際象棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	大阪 NANIWA 摩天樓	KID	5800	SLG
	有限會社 地球防衛隊	MEDIA LINK	價格未定	SLG
	TEST DRIVE OF ROAD 2	CAPCOM	5800日圓	RAC
	★新 THEME PARK（THE BEST）	EA SQUARE	2800日圓	SLG
	★專業麻雀 極 PLUS（THE BEST）	ATHENA	2800日圓	TAB
	★SIDE WINDER 2（THE BEST）	AMUSIC ENTERTAINMENT	2800日圓	STG

五月

5月1日	CLUDCEPT-expansion-	MEDIA FACTORY	5800日圓	SLG
5月4日	■LOGIC 麻雀 創龍 三人打	日本 SOFTWARE	5800日圓	TAB
	A列車！大陸橫斷	ARTDING	4800日圓	SLG
	DRAGON MONEY	MICROCARBIN	5800日圓	TAB
	GAME 之達人(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	MOD RACER 2	EA SQUARE	5800日圓	RAC
	★ROCKMAN DASH（THE BEST）	CAPCOM	2800日圓	AVG
	★CHORO Q 3（THE BEST）	TAKARA	2800日圓	RAC
	★SD GUNDAM GGENERATION（THE BEST）	BANDAI	2800日圓	SLG
13日	KONAMI 80's ARCADE GALLERY	KONAMI	5800日圓	ETC
20日	■CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	IDEA FACTORY COLLECTION	IDEA FACTORY	2800日圓	ETC
	八神浩樹的 GAME TASTE～心緒不寧之預感	講談社	5800日圓	SLG
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	SLG
	金澤將棋 月	SETA	6800日圓	TAB
	MARIONETTE COMPANY	MICROCARBIN	6800日圓	AVG
	擊王～紫炎龍～	童	1980日圓	STG
27日	Racing Lagon	SQUARE	5800日圓	RPG
	MONSTER COMPLETE WORLD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	6800日圓	RPG
	BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX	KONAMI	2800日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.1 數獨	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.2NAKURON	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.3PUZZLE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	BUZZER BEATER Vol.1	SCE	2000	ETC
	BUZZER BEATER Vol.2	SCE	2000	ETC
	小角色遊戲 銀河英雄傳說	德間書店	5800日圓	RPG
	爆發 2000YEN 加藤一二三將棋俱樂部	HECT	2000	TAB
	AI 圍棋 PlayStation 版（暫稱）	AIFO	價格未定	TAB
5月	■超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	S.C.A.R.S.	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	ALL STAR TENNIS 99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	驚天危機！	德間書店	5800日圓	AVG
	倫敦精靈探偵團	BANDAI	5800日圓	RPG
	STARING ODESA I	REI FORCE	價格未定	SPRG
	NOVELS~GAME CENTER 嵐 R~	VISIT	5800日圓	AVG

六至十二月

6月2日	ATLANTIS~THE LOST TALES~	HUMAN	4800日圓	SLG
3日	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	SHAKE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	AVG
	GUN GUAGE	KONAMI	5800日圓	STG
	THE YELLOW MONKEY TOUR IN P.S. PLATIUM TICKET（暫稱）	FANHOUSE	暫定6800日圓	ACT
	★OVERBLOOD 2（THE BEST）	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
10日	■目標是 AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	超級機械人大戰 COMPLETE BOX	BANPRESTO	6800日圓	SRPG
17日	■MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	MISTAKE TAKEN	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
24日	UFO-A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	ACT
	■黑色眼睛的門 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	AVG
	Acid	TAKI 工房	4800日圓	ETC
	SLAYER ROYAL 2	角川書店	暫定5800日圓	RPG
	Superlite 1500 SERIES Vol.4 CURLING	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.5 ARUMU PRESS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENAD WARS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■GRANDIA	GAMEART	5800日圓	RPG
	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
	TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
上旬	LOVE LOVE TRUCK	TYO	4800日圓	ACT
下旬	■PACHINSOLT 完全攻略 4	日本 SYSCON	6800日圓	ETC
	BAKABAKA PASSION	PRODUCE	5800日圓	ACT
6月	■PULANET DOFU	HUDSON	5800日圓	ACT
	■SPRIGGAN~LUNAR VERSE~	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	'99 甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	HOP COLLECTION Vol.2MISS LAND	ALTRON	1280日圓	ETC
	POPULARS~THE BEGINNING~	EA SQUARE	5800日圓	SPT
	超級中國人 EX	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	FIG
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	ROAD OF MONSTERS	SCE	5800日圓	RPG
	跨過我的屍體	SCE	5800日圓	AVG
	Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	5800日圓	AVG
	ABE'99	LIVERPOOL SOFT	價格未定	SPT
	戀愛講座 REAL AGE	IMAGEEINER	價格未定	AVG
	餓狼傳說 WILD AMBITION	SNK	價格未定	FIG
	私立 JUSTICE 學園 熱血青春日記 2	5800日圓	FIG	
	必殺 PACHINKO STATION 5（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	ETC
	CLICK 漫畫歌劇院怪人	德間書店 INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICKDNIMATE ROBOT 大戰！出擊驚異機械人軍團	德間書店 INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK 漫畫瑪利工作室	德間書店 INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK 漫畫銀河英河乓傳說 1 在永遠之夜中	德間書店 INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	PARLOR JR	日本 TELENET	2900日圓	ETC
	元祉家庭麻雀 2	日本物產	5800日圓	TAB
	★MEDIEVIL	SCE	5800日圓	ACT
7月1日	■PERFECT PERFORMER	FANHOUSE	6800日圓	
	★METAL GEAR SOLID INTERGRAL	KONAMI	4990日圓	ACT
	★RIVERHILL BEST vol.1 KAYMEN KAYMEN 2	RIVERHILL SOFT	2800日圓	ACT
	★RIVERHILL BEST vol.2 BLUE CHICAGO BLUES	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	★RIVERHILL BEST vol.3 道化殺人事件	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	★RIVERHILL BEST vol.4 REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	★RIVERHILL BEST vol.5 卒業 II NEO GENERATION	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
15日	LORD OF FIST	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
7月	■STARING ODESA II~魔龍戰爭	REI FORCE	價格未定	SPRG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	海底人的休息日 2	ARTDING	5800日圓	SLG
	稻川淳二之怪談物語 (暫稱)	VISIT	5800日圓	ETC
	BLADE MAKER	翔泳社	價格未定	不詳
	DINO BREEDER another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU 編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI 編	SME	價格未定	SLG
	POCKET FAMILY	HUDSON	價格未定	不詳
	★西陣 PACHINKO 天國 EX	KSS	5800日圓	ETC
	★實況職業棒球 開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	★ROOM MATE	POLYSTAR	5800日圓	AVG
8月中旬	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPT
8月	Superlite 1500 SERIES Vol.8 這孩子是哪　的孩子	SUCCESS	1500日圓	ETC
	神宮寺三郎 EARLY COLLECTION	DATA EAST	4200日圓	AVG
	CLICK 漫畫 CLICK 日	德間書店 INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
9月	MAGICAL DROP F 大冒險	DATA EAST	5800日圓	PUZ
11月	探偵神宮寺三郎～消失燈火的空間	DATA EAST	5800日圓	AVG
12月	閉所病院	VISIT	價格未定	AVG

玖玖年春

99年春	1970 年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	6800日圓	STG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	ETC
	JERSEY DEVIL 之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB

玖玖年

99年夏	TANK SIMULATOR（暫稱）	ASCII	價格未定	SLG
	UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	RPG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	ASUKA120% FIANAL BURNING FEST.	FAMILY SOFT	價格未定	FIG
	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
	BURGER BURGER 2（暫稱）	GAPS	5800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	PINOCHIA 之造夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	小不點 RALF 之大冒險	NEW	5800日圓	ACT
	IQ 博士	BANDAI	5800日圓	ACT
	BASS RISE	BANDAI	5800日圓	SPT
	BASS RISE 連手掣版	BANDAI	9800日圓	SPT
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC
	森之王國	ASUMIC ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	PERSONA 2 罪	ATLUS	6800日圓	RPG
	GATE KEEPERS	角川書店	5800日圓	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	瑪利亞 2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	LITTLE LOVERS	NTT 出版	6800日圓	AVG
	GATE KEEPERS	角川書店	價格未定	SRPG
	JOJO 奇妙之冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GRAND TURISMO 2	SCE	價格未定	RAC
	L 之季節	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	機動警察 THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
	花火 2 STAR MINE	魔法	價格未定	ETC
	SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI	6800日圓	SLG
	DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	AVG
	OFFICAL FORMULA 1 RACING	AIDS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	東京惑星	AMUSING ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
	聖劍傳說 LEGEND OF MANA	SQUARE	價格未定	RPG
	SALUGETU	SCE	價格未定	不詳
	RUNNING~TOROJI 大冒險	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WORLD TOUR CONTACTOR~世界夢紀行	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
99年秋	超謎王	BANDAI VISUAL	暫定5800日圓	AVG
	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	不詳
	青之6號（暫稱）	BANDAI VISUAL	暫定6800日圓	AVG
	SPOOKY POOKY！！	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
99年冬	機動戰士 GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
99年	最強之將棋	UNBALANCE	7800日圓	TAB
	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	ESCOT	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	ESCOT	價格未定	SLG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	羅賓萊特的冒險	GUST	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	FIG
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	價格未定	STG
	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	AVG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	AVG
	WIZARDY~DIMGUIL	ASCII	價格未定	AVG
	★FUN！FUN！PINGU~到南極去	SCE	價格未定	ACT

發售未定

發售日未定	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	WUN WUN DIARY（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
	厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SME	價格未定	RPG
	CIRCUIT 之狼 II	MTO	價格未定	SPT
	POCKET 單・POCKET 熟 (POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	HARLEM BEAT (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	Captain Blasto	SCE	5800日圓	不詳
	ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	飛龍之拳 COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	SOUL HACKERS	ALTUS	價格未定	RPG
	UM JAMMER LAMMY	SCE	4800日圓	ACT
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	SLIVER 事件	ASCII	價格未定	AVG
	我是 JOD（暫稱）	TOMY	價格未定	ACT
	感覺名偵探（暫稱）	NAMCO	價格未定	AVG
	STARING ODESA III~MINEAMU 之聖戰	REI FORCE	價格未定	SPRG
	★DANGAN~彈丸~（暫稱）	KSS	5800日圓	ETC
	★MAX SURFING 2000（暫稱）	KSS	5800日圓	SPT

SATURN

玖玖年

22日	涼子之聊天室	DATAM POLYSTAR	5800日圓	AVG
29日	FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200日圓	AVG
6月17日	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
7月	WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
99年春	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
99年夏	MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	
	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT

發售未定

發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨 ~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	價格未定	FIG
	魂斗羅～戰爭之遺產～	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」*	VING	5800日圓	SLG
	PACHINCO FIGHTER	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND2	WARP	暫定5800日圓	ETC

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

NINTENDO 64

四至七月

28日	實況 GI STABLE	KONAMI	7800日圓	SLG
30日	POKETMON STADIUM 2	任天堂	5800日圓	SLG
5月28日	■ LAST LEGION UX	HUDSON	6800日圓	ACT
下旬	新世紀福音戰士	BANDAI	8800日圓	ACT
5月	■ WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
6月3日	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	7800日圓	SPT
6月	MARIO GOLF 64(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	64花札～天使的承諾～	ALTRON	價格未定	TAB
7月1日	■ HYBRID HEAVEN	KONAMI	7800日圓	ACT

玖玖年

下旬	SHADOW GATE 64	KEMCO	價格未定	AVG
99年春	忍者亂太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	價格未定	ARPG
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT
99年夏	VIRTUAL 摔角 2~王道繼承~	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT		
	SD 飛龍之拳傳說 REAL VERSION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
99年	64 WARS	HUDSON	6800日圓	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT

發售未定

未定	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL 魔獸使傳說	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 (64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級 DONKEY KONG（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS 出擊! 洛克中隊 (暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	煞爾達傳說 DD（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	實況 J LEAGUE PERFECT STRIKER 2	KONAMI	價格未定	SPT

DREAMCAST

四至十二月

15日	森田之最強 Reversi	RANDOM HOUSE	2800日圓	TAB
	森田之最強將棋	RANDOM HOUSE	5800日圓	TAB
22日	Web Mystery 能預見夢的貓	PANASONIC WONDERTAINMENT	6800-日圓	AVG
	超發明 BOY	SEGA	2980日圓	不詳
29日	REDLINE RACER	IMAGINEER	5800日圓	RAC
5月27日	■ DYNIMATE 刑事 2	SEGA	5800日圓	ACT
	■ ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	5800日圓	ARPG
	首都高 BATTLE	元氣	5800日圓	RAC
6月10日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	SNK	價格未定	FIG
17日	■ GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~	SEGA	5800日圓	SPT
24日	超發明 BOY~暴走機械人之謎	SEGA	5800日圓	ACT
	SEA MAN 禁斷之 BED	VIVARIUM	6800日圓	SLG
下旬	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
6月	■電波少年的懸賞生活	HUDSON	1480日圓	ETC
	蒼鋼之騎兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
	機動戰士高達外傳 衛星之墜落……	BANDAI	6800日圓	ACT
	生體兵器 EXPENSE DOUBLE	IMAGEINEER	5800日圓	不詳
	發現世界不思議	TBS	價格未定	ETC
7月8日	SUPER PRODUCERS	HUDSON	價格未定	SLG
	★永世名人 3（暫稱）	KONAMI	價格未定	ETC
7月	■ FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	價格未定	STG
	花札（暫稱）	ALTRON	價格未定	TAB
	新日本摔 鬥魂烈傳 4	TOMY	價格未定	FIG
	AKIHAPARA 電腦組	SEGA	5800日圓	ACT
8月5日	SHIENMU~沙木~	SEGA	價格未定	RPG
8月	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆傳	NAXAT	暫定4800日圓	TAB
	新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
9月	ESPION AGE NTS	NEC	5800日圓	ETC
12月	SUNRISE 英雄譚 (暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	未定
12月	★ WWW SOCCER	HAPPY	5800日圓	SPT

玖玖年

99年春	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
99年夏	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	■ WORLD NEVERLAND PLUS~OLERUD 王國物語	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	機動戰艦 NADESICO	角川書店	價格未定	SLG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	5800日圓	FIG
	七個之秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	DREAM FLYER	SEGA	價格未定	ACT
	集合!團團轉溫泉	SEGA	價格未定	不詳
	■ CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	SOUL CALIBUR	NAMCO	價格未定	FIG
99年秋	★ PANORAMA COTTON 2（暫稱）	SUCCESS	價格未定	STG
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年冬	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBOT 2000 (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	魔劍 X	ATLUS	價格未定	AVG
	COOL BOARDERS DC(暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF（暫稱）	SEGA	5800日圓	SPT
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	價格未定	不詳
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	D之食桌 2	WARP	5800日圓	AVG

二千年

2000年1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

發售未定

發售日未定	RING	角川書店	價格未定	AVG
	SD 飛龍之拳傳說 DX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	★ SNK VS. CAPCOM（暫稱）	CAPCOM	價格未定	FIG

NEO-GEO

五月發售

5月	METAL SLUG X	SNK	價格未定	ACT

NEO-GEO POCKET

四月

4月15日	CRUSH ROLLER POCKET	ADK	3200日圓	SPT
	NEO GEO CUP '98	SNK	3200日圓	SPT
	NEO · DERBY 大予想	DAINA	3800日圓	TAB
	BIOMOTOR UNITRON	夢工房	3200日圓	FIG
22日	侍魂 2	SNK	3800日圓	FIG
4月	到處也是麻雀	ADK	3200日圓	TAB
	NEO POCKET 職業棒球 MEMORIAL TEAM	ADK	3800日圓	

五月

5月	METAL SLUG FIRST MISSION	SNK	3800日圓	ACT
	餓狼傳說 FIRST CONTACT	SNK	價格未定	FIG
	DIVE ALERT (無線對應)	SAKUROSU	3800日圓	SLG
	NEO · 21	DAINA	價格未定	SLG

六至九月

6月	PUYO PUYO 通	SNK	價格未定	PUZ
	BIG TOURNAMENT GOLF (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	NEO · BACCARA(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB
7月	上海 MINI	SNK	價格未定	TAB
	COOL BROADERS POCKET (暫稱) DC 對應	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	MAGICAL DROP POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	PUZ
8月	HYPER GALS 麻雀	ADK	價格未定	TAB
	畢業相 (暫稱)	ADK	價格未定	AVG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
9月	DIGITAL PRIMATE (暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	POCKET BASSFISHING (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	POCKET DRIVE（暫稱）	KID	價格未定	RAC

玖玖年

99年夏	PACHINKO 實機 SIMULATION Vol.1（暫稱）	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	★ SNK VS. CAPCOM（暫稱）	SNK	價格未定	TAB
99年冬	PACHINKO 實機 SIMULATION Vol.2（暫稱）	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	★ SNK VS. CAPCOM（暫稱）	SNK	價格未定	FIG

發售未定

發售日未定	NBA HANGTIME (暫稱)	ATARI	價格未定	SPT
	NFL BLITZ (暫稱)	ATARI	價格未定	不詳
	MORTAL KOMBAT (暫稱)	ATARI	價格未定	FIG
	THUNDER (暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	ZIROKICHI (暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	花火 (暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	瓜小姐的成長日記 2	ADK	價格未定	不詳
	BATTLE ROYAL (無線對應)	ADK	價格未定	不詳
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰 BILLIARD · BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	PACMAN (暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	FAMILY STAR (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET (暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	THE MAJOR LEAGUE (暫稱)	ADK	價格未定	SPT

WONDER SWAN

四月

15日	元祖忍者查查丸	JALECO	3800日圓	ACT
	SD 高達 EMOTIONAL JAM	BANDAI	3800日圓	SLG
	子育 QUIZ MY ANGEL	NAMCO	3800日圓	ETC
28日	Beat Mania for Wonder Swan (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	超級機械人大戰 COMPACT	BANPRESTO	4500日圓	SLG

五月

5月4日	MEDALOT · PERFECT EDITION (KABUTO VERSION)	IMAGINEER	3980日圓	RPG
	MEDALOT · PERFECT EDITION (TAWAGATA VERSION)	IMAGINEER	3980日圓	RPG
5月13日	SPACE INVADER	SUNSOFT	3800日圓	STG
	WONDERSWAN HANDY SONAR	BANDAI	9800日圓	不詳
5月27日	LAST STAND	BANDAI	3800日圓	SLG
5月	風之古羅羅亞 (暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT

六月

6月24日	ANCHORS FIELD	SAMMY	3800日圓	SPT
	VAIZ BLADE (暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	CHOAS GEAR（暫稱）	BANDAI	3800日圓	SLG
	鐵拳 CARD CHALLENGE	BANDAI	3800日圓	ETC

七至十月

7月1日	■ PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
下旬	CRAZY CLIMBER	日本物產	3800日圓	ACT
7月	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	3800日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬	NAXAT	3480日圓	TAB
	新世紀 EVANGELION 使徒新生（暫稱）	BANDAI	3800日圓	ETC
8月	名偵探柯南（暫稱）	BANDAI	價格未定	AVG
9月	幻之大陸王	SAMMY	價格未定	ACT
10月	★專業麻雀 FOR WONDER SWAN	ATHENA	價格未定	TAB

玖玖年

99年夏	FLASH~數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之魔界 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION 使徒新生 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
99年秋	TETRIS for WONDER SWAN (暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

發售未定

發售日未定	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT

專欄專題

舊機經典遊戲

TEXT：怪傑

熱血足球



廠商：TECHNOS JAPAN
發售日期：90年5月18日
售價：5900日圓



絕對足球動作！

在紅白機時代，熱血系列可算是大受歡迎的遊戲系列之一，因為當中有不同種類的遊戲類型，如「熱血硬派」、「熱血高校」、「熱血物語」、「熱血行進曲」等等，而令喜歡不同類型的玩者都會接觸這系列的遊戲。今次筆者想說的熱血遊戲就是以足球為主題的《熱血足球》，因為這是筆者小時候其中一個最喜歡的遊戲，相信曾玩過這遊戲的讀者都會憶起不少當年的回憶。



難忘的決戰



筆者為了做這個專欄而再次玩這遊戲。初時還可以以小時候的方式來玩(為了回憶起當年的玩法，之前已輸了很多局給電腦)，但當遇上一些擁有絕招的球隊時，便感到難以應付的感覺，如：一本釣、堀堀學園等，因為那些絕招都十分之強悍，但都可以用老屈的方法取勝，不過相信各讀者都會知道這遊戲最難打的球隊便是第十一戰—服部學園，那些忍者快速的速度、藏有小石的足球場以及其變態的魔球，因為其實力比最後球隊還要強很多很多。



小時候的趣事

在小時候的筆者當然是個不懂什麼是日文的小孩，但當時對於每一個以平假名顯示的球員名字，只能夠日文的形狀一一記下來。不過首先記下的目標並不是他們的樣子，而是每個人的絕招，因為絕招在遊戲中是十分重要，所以當時的自己更封予它們不同的名字使自己容易記下，被封予了的絕招則有釣魚射球(一本釣)、堀地射球(堀堀學園)、回力標(四滿忠)、衝力射球、慢流尾袋、變速魔球等。筆者現在卻對小時候能夠將每個絕招封以不同招名的自己感到驚訝，這可能當時看得多《足球小將》，才能天花龍鳳的想出不同的招色。





被屈的電腦

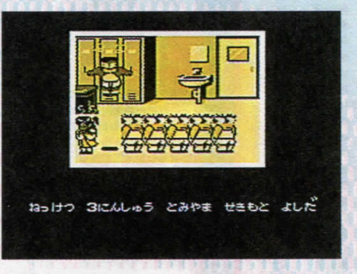


很多遊戲都只要玩得多，便會知道其遊戲中敵人的攻擊方式，當然筆者亦不例外，而《熱血足球》可算是小時候比較用心來玩的遊戲，所以知道很多「老屈」電腦的方法，例如：開球後便叫隊友將球踢高交回自己，再以倒掛方式射出(絕招)、趁敵方高空傳球時以倒掛欄截射回敵方的龍門，敵方球門員踢死球時在他的面前倒掛等等。





回味感想



《熱血足球》對筆者來說是一個令自己拾回不少回憶的遊戲。因為當時經常走到鄰居的家中打機，而且很多時都會以這遊戲來合作打電腦，在回家中當然和自己的弟弟一起玩，雖然當時的打機技術十分差，但亦都玩得十分開心，從而使自己重拾小時候的童真。





遊言戲語《完結篇》

by HAJIME少尉

三十八回，轉眼間，這個奇奇怪怪，方向不定的欄目就跟大家相處了年半的日子，雖然有點突然，不過在此還是得說句再見了！為了最後一篇的內容跟標題，少尉想了好一陣子，最後還是決定使用上《完結篇》，為甚麼？因為它除了代表了「結束」之外，卻又留有未完與後續的一著……萬一有機會再和大家見面的話，可以來個《新》、《Alpha》、《Complete Box》嘛……（笑）

無無聊聊的誕生秘話

回顧一直以來談過的題目：由AD&D等RPG與TRPG，《魔裝機神》、《VIRTUAL-ON》、《機戰》系列，到最近的武器，倒也不少呢！其實在當初設立這個欄目的時候，只是為了一己私慾，想從眾編輯手中「騙」來一塊可以拿來寫自己喜歡的東西的地方而已！不知怎的，竟然真的如願以償了（笑）！嗯，說實的，雖然是動機不純，不過當初會有一個「介紹遊戲內一些有趣點子與元素」的東東，還是受到了從前一本老牌中文動畫雜誌內，一個講解動漫畫中出現的科幻名詞與理論的專欄影響——改造人（Cyborg）和再造人（Android）有何分別？離譜航法（Warp）是甚麼？這些都是令少尉迷上科幻動漫畫、小說，與及當年一個小學生會跑到圖書館找核子潛艇、航空母艦等參考書、看一張圖也沒有的衛斯理小說，會去研究（其實……只是發白日夢吧……）人類移居宇宙的可能性，光速飛行、無重力狀態對人的影響，鈾235和鈾238、核聚變和核裂變的分別……的原因。再來就是，既然前輩說過了，那少尉再說不是成了「老翻」嗎？而且遊戲誌是遊戲雜誌來的啊！（好奇怪的句法……）於是，將取材變成「遊戲中出現過，又或是和遊戲有關的東西」，最後暴走成個趣的怪東西……



喂！你是誰呀？

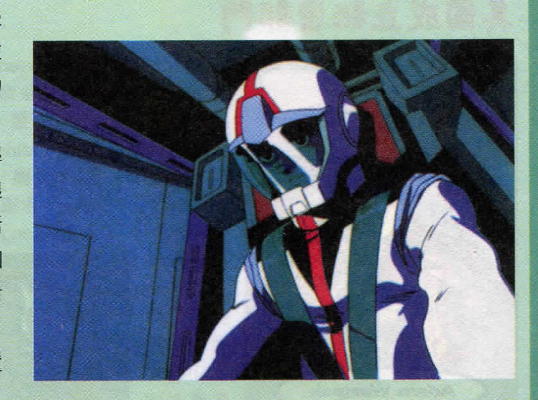
從當初來到遊戲誌當編輯，到現在跑上樓轉職了，都從沒說過甚麼有關自己的事，這次就容少尉以「最後一期」為藉口再來暴走多一次吧……

如果對動畫有興趣的話，不妨試試去找一套GAINAX出品，名叫《おとくのビデオ》的看看（續集叫《続　おとくのビデオ》），大致上男主角的遭遇就是了（笑）！說回正經的，當GPM的總本山還是在太子的時候，少尉也上過去，自以為懂幾個日文，會玩家用機，會作個文加上與幾位編輯之前是認識的便可以，結果當然是「全然ダメ」啦！這下子滿以為入行無望了，失望之餘輾轉當過好幾份短工。事隔一載之後，看到搬到現址的GPM又再招兵買馬，在抱著姑且一試的情況下又跑了上來，而這次終於成功了！（倒是米奇大人見面時一句：「一年沒見了，磨（煉）成怎樣了呀？」真的發人深省……那一年…嗚呀！我…我究竟做過甚麼啊！……）

其為人也……

當上了編輯就以為萬事順景？太天真了！回想當時，面對著一大堆你不知我不知你知不知的遊戲，有如丈八金剛摸不著頭腦，天啊！該如何著手？在緊迫的時間下，誰也幫不了誰，只有硬著頭皮拚了！不過換來的結果可是「頭破血流」——那一期的稿全部出不了街。甚麼作文比賽冠軍（只是校內的……），甚麼小學時代作千字文（喂喂……），甚麼辨論比賽撰稿（唉……）……統統都是廢話，根本就沒有意義！儘管如此，在今天看來還是對負責人的這個決定深表贊同，因為那樣的垃圾稿子還是不要見街的好……

不能理解工作的內容與規限，不能依需要和目的來駕馭文字，就不能生存下去，是顯淺易懂卻在之前沒有想過的法則。多虧這一次，才懂得工作需要的文與學生時代的文之間的差異，也多虧前輩們肯給予機會，才得以在接下來的日子慢慢成長，得以有在這暢所欲言的一天。



記得在小學時代，學校攪起甚麼圖書閱讀活動，當中有一個環節是要寫一封信給書中角色，其它人大多是童話故事的角色，再不就是牛仔老夫子之類，可是少尉一來便寫了封「寄往穌卡太陽星團 天普爾浮宮 里度斯．梳碧先生」的信（「風霧隱流鴉天狗」前輩……不要介意哦！……嘻嘻），還有的就是在中一某次考試中，作文題目是「心目中的英雄」甚麼的（學生一定作過的啦……），二話不說就寫上「亞寶．尼爾」由初代高達到馬沙的反擊的生平……還好，一直以來的老師似乎都沒有發現……興趣能與工作結合，往往是可遇而不可求的，有這麼一天，是當年在看《樂在米奇》但不知在哪裡找到動畫錄音帶錄影帶（其實是沒錢買才對……）、拿著《銀河之三人》、《黃金傳說完結篇》、《DQ IV》、《惡魔城 II》等中文連載攻略的那個小伙子做夢也想不到的事。更莫說是有機會看到朝思慕想（……）的筆者們，甚至成為同事了！（請原諒這個在你興致勃勃展示出幻之名機震電的3D圖時，連機頭跟機尾都不曉分，還在想「這個人是誰？」的「讀者」……）所以一直也覺得，有機會與大家碰面、共事，是非常榮幸和高興的一件事。

好了，說了這麼多廢話，都是時候說再見了。雖然不知有多少，但還是對一直支持本欄的讀者，由衷的向您們致謝，有緣再見！

作者近照（？！）



如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是

raiden@gpm.com.hk

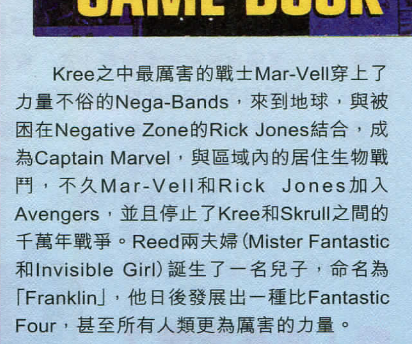
注：文中譯名皆為筆者自譯。另，本文所載皆發生於名為「Marvel Earth」的世界，與現實中地球無關。

文：Super Sidekick仁魂

上一期「桌上遊戲研究室」介紹了多位Marvel Super Heroes的出身及經歷，今日仁魂繼續把這個宇宙的歷史連接下去。

Marvel超級英雄傳奇～其之二





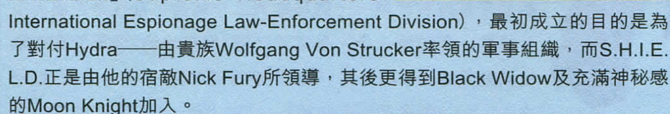
美國成立秘密部門



Wonder Man重返Avenger之後的不久，Doctor Strange與超強生命體Dormammu戰鬥，而與Dormammu一樣，來自同一次元的Clea向Strange提示，Mindless One能夠解除Dormammu帶來的危機，最後Dormammu答應Doctor Strange，永遠不會入侵Earth所位於的次元，以及對Strange的新女友Clea作出懲罰。

亞特蘭提斯的大將軍Attuma率軍進攻地面世界，Fantastic Four聯同Sub-Mariner合力阻止，其後Sub-Mariner更成為亞特蘭提斯的統治者。與此同時，Celestials的Fourth Host來臨，而Eternals也從睡眠中甦醒過來，在南美洲出現。

美國政府成立了一個秘密特工部門「S.H.I.E.L.D.」(Supreme Headquarters International Espionage Law-Enforcement Division)，最初成立的目的是為了對付Hydra——由貴族Wolfgang Von Strucker率領的軍事組織，而S.H.I.E.L.D.正是由他的宿敵Nick Fury所領導，其後更得到Black Widow及充滿神秘感的Moon Knight加入。



Fantastic Four在喜瑪拉雅山脈發現Inhumans，並且捲入Maximus the Mad與皇族之間的戰鬥，Maxiums在Inhumans城市周圍創造了Negative Zone，令這城市被一股強大的能量困住。

經典場面

身為The Watcher之一的Uatu打破己族的戒條——「不干預所觀察的星球」，讓Galactus使者Silver Surfer看不到地球，可是最後仍然也給Galactus發現，並且準備吞食地球，於是一眾地球英雄及後悔的Silver Surfer共同對抗Galactus〔可說是經典場面〕，後來Uatu指示Human Torch取得Galactus所害怕的其中一件物件——Ultimate Nullifier，令Galactus離去，至於背叛它的Silver Surfer則留在地球。



由邪惡的機械人Ultron創造出來，虛擬有機物(Mock-organic)構成的人造人——The Vision，顯示了其超越太陽能的強大力量，其後「他」加入了Avengers行列，以及迎娶Scarlet Witch，成為首宗人類(或異變人〔Mutant〕)與機械人之間的婚姻。

遺傳學家Herbert Wyndham被High Evolutionary的塔城，他在太陽的另一邊創造了「Counter-Earth」，也成為太空流浪者，於是High Evolutionary把他命名為Adam Warlock，和賜予他一件神秘的強力物件——The Soul Gem，Adam Warlock亦開始成為Counter-Earth的保護者。



Kree之中最厲害的戰士Mar-Vell穿上了力量不俗的Nega-Bands，來到地球，與被困在Negative Zone的Rick Jones結合，成為Captain Marvel，與區域內的居住生物戰鬥，不久Mar-Vell和Rick Jones加入Avengers，並且停止了Kree和Skrull之間的千萬年戰爭。Reed兩夫婦(Mister Fantastic和Invisible Girl)誕生了一名兒子，命名為「Franklin」，他日後發展出一種比Fantastic Four，甚至所有人類更為厲害的力量。

亦正亦邪的英雄抬頭

年輕Gwen Stacy之死，代表了整個世界開始陷入黑暗。俗稱「Modern Age」的來臨，也正是一班亦正亦邪的英雄冒起，當中的代表人物就是越南裔獸醫Frank Castle，他親眼目睹全家人死於一批暴徒的鎗下，因而拿起武器，化身為Punisher，對罪犯採取以暴易暴的行動(大家可以看回多年前的西片「特警威龍」)。

為了拯救後父的生命，流浪電單車手Johnny Blaze與由宇宙邪念所形成的惡魔Mephisto立約，召來了復仇魔鬼Zarathos的靈魂，與之溶合，成為新一代的Ghost Rider。

佛羅里達州的一處沼澤形成了Nexus of All Realities，從此地球變成了所有次元的交匯點，科學家Ted Sallis在那處力求再次製造Captain America的超級士兵血清(Super-Soldier Serum)，卻變成無思考，高靈敏度的生物——Man-Thing；同時，來自Duckworld的Howard也透過Nexus到達地球，並力爭成為美國總統。

反異變人暴潮泛起

一股歇斯底里似的反異變人暴潮滔天興起，政治家、宗教人士及衛道之士聚集為同一陣線，抗拒那些遺傳因子突變的人類。Professor X組成全新的X-Men組合，其後更擴大多個分支，計有X-Factor、New Mutants、X-Force、Generation X、Excalibur等等，然而Dr. Boliver Trask製造了專門對付異變人的機械人——Sentinels。

數以十計的英雄組合不繼經歷興衰，Doctor Strange連同Hulk、Sub-Mariner組成The Defenders，Hecules、Iceman等人組成Champions，專業戰士Luke Cage和Iron Fist的拍擋，後來發展成今日的Heroes



for Hire。與此同時，科技也難以置信的速度急遽發展，Reed Richards、Anthony Stark及Forge均多次向全世界展示他們的成果，好像飛行車、不穩定的分子等更高級的知識，然而並不是萬能。有如癌症那麼複雜，只會感染異變人的死亡絕症Legacy Virus，當所有科學家仍埋頭研究治療方法及成因之際，Legacy Virus進行突變，也開始感染人類。

難免陣中亡

擁有神一般力量的生命體Korvac來到二十世紀，化名為Michael，同時一班未來星旅家(Star-travelers) Guardians of the Galaxy也尾隨而至。Michael和其女友Corina(Collector〔Elder of the Universe〕之女)受到Avengers和Guardians的誤解，本是善良的Michael在陷入絕望中，盡殺大部分Avengers和Guardians，冷靜過後，心知犯下大錯，於是他把超級英雄們復活，並自我滅亡。

Galador星球的英雄Rom來到地球，遏力阻止統治全世界的種族Dire Wraiths，身穿厲害盔甲的Rom運用他的Neutralizer，揭露了Dire Wraiths的詭計。Jean Grey在一次幅射風暴中死去，其後以近乎全能的Phoenix身分重生，不久她成為瘋狂的Dark Pheonix，計畫毀滅地球，Shi'ar外星帝國的Imperial Guard及X-Men在月球中盡起對抗，最後悔悟的Phoenix在其愛人Cyclops眼前自殺。經過大變動的X-Men返回地球之後，立即破壞了Brotherhood of Evil Mutants準備暗殺極度憎恨異變人的參議員Robert Kelly計畫，然而卻可能造成一個暗淡的未來。



為了取悅所暗戀的神祇Death，Thanos準備使用Cosmic Cube消滅全宇宙的生命，最後由Adam Warlock犧牲自己把Thanos封印。當時Warlock的戰友之一Captain Marvel發現一個可怕的事實，便是自己身患癌症，並且進入後期，終於在所有朋友及愛人的包圍中，這位最偉大的Kree戰士死去〔其實是因當年DC Comics控訴Captain Marvel侵犯版權勝訴之故〕。

宇宙無限

一名自稱Beyonder的生命體把所有英雄及壞蛋，以及為數不少的Denver轉送至一處地點，進行大混戰，雖然死傷枕藉，不過滿足個人樂趣之後的Beyonder把所有人復活，並送回原處。一年後，Beyonder來到地球，企圖再次進行這個玩意，不過最後仍被阻止。

在這些通稱「Secret Wars」的事件中，Spider-Man取得一件甚具特色的黑色制服。這件本是外星生物的制服原想與Spider-Man聯合，可是受到拒絕，其後它找到同樣憎恨Peter Parker (Spider-Man) 的Eddie Brock，成為另一位以暴易暴方式的英雄──Venom。

在宇宙的深處，X-Men遇上外星寄居生物Blood，而Professor X也曾被這些生物附上。差不多時候，Galactus吞食了Skrull的母星，Skrull帝國隨即瓦解，至於急於尋求敵人的Kree，則與Shi'ar帝國開戰，可是結果成為敗寇。

Thanos解封，並且取得Infinity Gauntlet的力量，也即是擁有分別能夠控制「時間」、「空間」、「現實」、「力量」、「思想」、「靈魂」的六粒寶石。面對Thanos，所有英雄束手無策，甚至被石化或擊倒，只餘下Captain America對抗Thanos的愚弄，最後Thanos喪失了Infinity Gauntlet，而所有寶石也散居各處，回來後的Adam Warlock則周遊全宇宙，希望從邪神Rune手中取回它們〔這也是街機《Marvel Super Heroes》的故事背景〕。

全軍盡墨

Magneto從Wolverine身上，取出了Adamantium Skeleton之際，Professor X立刻侵入Magneto的思想來阻止，令Magneto變成一位名叫「Joseph」的人，然而Xavier他倆的黑暗一面結合成可怖的人物──Onslaught〔即是《Marvel VS Capcom》的最終頭目〕。後來，Onslaught指令Sentinels破壞紐約市，雖然Onslaught終被消滅，不過Fantastic Four和所有Avengers成員全數死亡。一隊名為「Thunderbolts」，由Citizen V (Baron Zemo) 帶領的新英雄隊伍出現，肩負起保護紐約市的重任，也進駐了Four Freedom Plaza等地方，然而原來的身分是Masters of Evil。

另一方面，Fantastic Four和Avengers可以說是仍然存在，不過卻是身處於Franklin Richards所創造的小宇宙。其後，Celestials力迫Franklin從那虛幻世界及真正的地球之間作出選擇，年幼的孤兒選擇了地球，所有死去的英雄再次重現，可是眾人發現亞特蘭提斯並未陸沈，而北歐神域英雄殿就在太空軌道上運行……

踏上英雄路

其實「Marvel Earth」擁有很多狀況不同的未來可能性，至於將會是甚麼的未來？這一點大家可以看看漫畫書，又或者試一試上期提及過的《Marvel Super Heroes Adventure Game》。

不如說一說這遊戲的一個有趣的部分──創造你的超級英雄。

首先，大家留意一下所刊登的表格，這就是《Marvel Super Heroes Adventure Game》的標準人物表，在這兒寫下各位所設計的超級英雄資料。一名英雄當然不能缺少名稱及樣子的罷！故大家先行決定，其後就是狀態，分有Strength、Agility、Intellect和Willpower四種，數值最低是0，最高則是30，不過一般數值都是3至9不等，亦有可能其中一項會超過10，怎樣的英雄全看你怎樣去塑造。

接著是「Edge」一項，簡單來說是Level或經驗，對於新英雄來說，最好是設定為1，至於Hand Size便是代表遊戲中，大家手上可以取得多少牌數，這亦與Edge有關連。根據大家所決定的一切數據，各位可以從遊戲說明書所列出的資料，為自己的英雄選出擁有甚麼Skill及Power。

「Calling」一項正是代表你的英雄目標，大致上有24個，例如Explorer是表示那英雄會不斷發掘新事物，這些也可以在說明書找到，至於「Hindrances」就是那英雄的缺點，「Personality」則是他的性格，「History」就是大家有時間的話，為他構思一個生平。

今日應該到此為止，最後提醒一下大家留意《Magic: the Gathering Classic～Sixth Edition》，如無意外，中文版及英文版也已經在市面上推出。

HERO SHEET

Strength　Intellect
Edge * Hand Size
Agility　Willpower

NAME:

CALLING:　SKILLS
HINDRANCES:
PERSONALITY:　POWERS
HISTORY



PLAYER'S GAME CHART

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM 銷售榜

店舖提供最新資料！！

1st Dance Dance Revolution



PlayStation／ACT
■KONAMI
4月10日
5800日圓

2nd SUPER ROBOT 大戰完結篇



PlayStation／SLG
■BANPRESTO
4月15日
6800日圓

3rd BUST A MOVE 2-DANCE 天國 MIX



PlayStation／ACT
■ENIX
4月15日
5800日圓

4th 心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩



PlayStation／SLG
■KONAMI
4月1日
5800日圓

5th Pocket Monster Pinball



GAME BOY／TAB
■任天堂
4月14日
3800日圓

6th SAGA FRONTIER 2

PlayStation／RPG
■SQUARE 3月25日　5800日圓

7th SD 高達 EMOTIONAL JAM

WonderSwan／SLG
■BANDAI 4月1日　3800日圓

8th OMEGA BOOST

PlayStation／ACT
■SCE　4月22日　5800日圓

9th TO HEART

PlayStation／SLG
■AQUA PLUS　3月25日　6800日圓

10th CYBER ORG

PlayStation／ACT
■SQUARE 4月22日　5800日圓

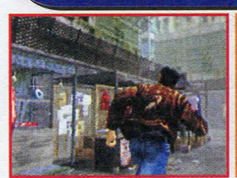
HYPER 有腦遊戲榜





1st	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	113票
2nd	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	104票
3rd	心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩	KONAMI	69票
4th	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	64票
5th	GET BASS	SEGA	33票
6th	MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HERO	CAPCOM	28票
7th	THE HOUSE OF THE DEAD 2	SEGA	10票
8th	SILENT HILL	KONAMI	6票
9th	SD 高達 EMOTIONAL JAM	BANDAI	5票
10th	ATHENTA~Awakening From Ordinary Life~	SNK	4票

你最期待的家庭遊戲






1st	(DC) 莎木	132票	SEGA
2nd	(PS) 聖劍伝説 Legend of Mana	121票	SQUARE
3rd	(PS) GRAN TURISMO 2	108票	SCEI
4th	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-ZERO	58票	BANDAI
5th	(PS) FRONT MISSION 3	32票	SQUARE
6th	(DC) GRANDIA 2	30票	GAMEARTS
7th	(PS) DRAGON QUEST VIII	23票	ENIX
8th	(PS) 私立 JUSTICE 學園 2	8票	CAPCOM
9th	(PS) 超級機械人大戰 COMPLETE BOX	5票	BANPRESTO
10th	(PS) RACING LAGOON	4票	SQUARE

日本雜誌《Dreamcast Magazine》5月7日號，期待榜

統計日期截至4月18日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	莎木	SEGA
2	2	GRANDIA 2	GAMEARTS
3	5	SOUL CALIBUR	NAMCO
4	3	BIOHAZARD CORE:Veronica	CAPCOM
5	4	魔劍 X	ATLUS

新城 997 有腦事件簿







新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第97期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《Final Fantasy 海報》.................................7 名
葉瀚文 Z079XXX（3）
李顯倫 Z789XXX（3）
郭藝強 P287XXX（1）
Wong Chung Yan Z195XXX（3）
黎錦和 Z837XXX（5）
SIN WAI TAT P024XXX（8）
Doris Choi Nga Ting Z098XXX（2）

《Puyo Puyo 4》海報 ....6 名
Tsang Wing Lai Z624XXX（0）
Helen Wong Z239XXX（1）
Lam Yee Cheong K553XXX（2）
Chan Ka Kui Z069XXX（7）
Wu Shuk Chun Z503XXX（4）
陳卓賢 Z110XXX（8）

《幻想水滸傳 II》名信片 ....6 名
Lai Kin Bong Z390XXX（2）
茹志豪 V120XXX（？）
Lok Kam Wai Z167XXX（7）
張偉健 P651XXX（7）
李志剛 Z613XXX（9）
雷凌霄 P005XXX（6）

SNK 熨章 ....3 名
黃子健 K939XXX（4）
何孟熹 Z326XXX（9）
Wong Chau Yiu Z519XXX（4）

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

讀者意見板

LIP HON MAN：
《FF VIII》其實有有唔好。好的是CG和畫質比前一集更進一步，戰鬥更有迫力；但唔好的是D公仔變咗真人SIZE，沒有《FF VIII》那些可愛感覺。

LAU TU TING：
《SaGa Frontier 2》的畫面很漂亮，令人很舒服，而音樂亦很好聽。故事很吸引，但我選用的角色，而用他來戰鬥的次數很少，有小小失望呢！常換主角。

尹嘉明：
《FF VIII》的CG確是不錯，但似乎太易玩了！打爆了2次才花四天。另外，ARPG已死了嗎？我十分期待呢。「尤」其可多人同時進行的遊戲。我最怕在RPG中「屈」LV.，有個可1 VS 10的修練場就好了。

張承恩：
本人是RPG迷，一聽到《FF VIII》推出，便第一時間買(當然買正版)，十分害怕會賣完，幸好最後買到手了。雖然《FF VIII》是「正」GAME，但「抽取」方面就差了。

Wong Sze Shun：
《SAGA FRONTIER 2》本人已玩過了，但最令我出奇的不是《SAGA 2》或《聖劍 4》，而是《Racing Lagoon》，它的系統新鮮又襟玩，絕對值得期待。

Linus Kwok C.K.：
SQUARE所推出的RPG系列已成各人心目中的經典，如FINAL FANTASY系列，而它們的產品則成各人心目中的寵兒……希望香港的商店能以行貨出售。

今期獎品

《英雄本色》漫畫海報 ....4 名
《FINAL FANTASY》海報 ....4 名
生徒手帳卡套 ....3 名
《BOMBER MAN》.................................3 名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER 有腦遊戲榜參加表格（GAME PLAYERS）

截止投票日期：4 月 24 日

姓名：________________ 年齡：______

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：______

電郵地址：（如適用）________________

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

你最期待的三款家庭遊戲（只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲）

遊戲名稱：________________

遊戲生產商：________________

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

____

本周遊戲提名（截至4月30日）
（請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲）

HYPER有腦遊戲榜

□1.Web Mystery能預見夢的貓
□2.REDLINE RACER
□3.實況GI STABLE
□4.POKETMON STADIUM 2
□5.CRUSH ROLLER POCKET
□6.NEO GEO CUP '98
□7.BIOMOTOR UNITRON
□8.侍魂2
□9.魔女們之眠~復活祭
□10.BUST A MOVE 2- DANCE
□11.超級機械人大戰F 完結編
□12.NURSE物語
□13.去釣鱸魚!
□14.東京魔人學園綺譚~東京魔人學園劍風帖 外傳~
□15.CYBER ORG
□16.OMEGA BOOST
□17.FARLAND SAGA 時之道標
□18.新時代劇ACTION羅剎之劍
□19.COTTON ORIGINAL
□20.NBA Live 99
□21.大阪NANIWA摩天樓
□22.有限會社 地球防衛隊
□23.涼子之聊天室
□24.FRIENDS~青春的光輝~
□25.元祖忍者查查丸
□26.SD 高達 EMOTIONAL JAM
□27.子育 QUIZ MY ANGEL
□28.Beat Mania for Wonder Swan
□29.超級機械人大戰 COMPACT (WS)
□30.Dance Dance Revoution
□31.SUPER ROBOT大戰完結篇
□32.心跳回憶DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩
□33.SAGA FRONTIER 2
□34.FINAL FANTASY VIII
□35.SD高達EMOTIONAL JAM
□36.THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
□37.GET BASS
□38.其他：________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

編者話

大病未癒的黑龍話

◆真係唔知近來做乜嘢，左病完一次又一次，衰完感冒又嚟「氣管炎」，計計埋埋今個月差唔多用咗成千蚊睇醫生，真係非常之傷，仲有，突然之間又多咗好多錢使，幸好早輪退稅，如果唔係就……

◆唔……部「STAR TAC V」真係幾好用，又細部，又好收，之不過係貴咗少許，之不過咁，「一分錢，一分貨」的理論果然係千古合用。

◆噢！經過《CYBER》的慘痛經驗，對於動畫改編的遊戲作品本來存有一點兒介心的黑龍，初時對《勇者王》是沒有多大信心的，不過玩過之後發覺真是極之好玩，不止黑龍這樣説，就連「MS」和「恐怖燒賣」也是這樣説呢！

山寺良牙……



今期極不開心，發生了很多事，雖然大多事都與本人無關，不過從其他××××談話後，便開始發覺本人在《遊戲誌》內存在的意義，究竟得到了甚麼呢？究竟還有甚麼用處呢？本人只略略了解到少許！不如由各位讀者去想想。

『話説以前有一隻母豬，日以繼夜為其主人生豬仔及養育豬仔們，幫主人賺得了不少；可是一段時間後，母豬年紀老邁且不能再生育，於是主人便掉了牠，任由牠在外面自生自滅。』

不過後來找個數人談談後，終於可説得到一個結論，就是「我做回我自己，照本子辦事，我有我的風格」。

福田君話 Ver.2.0

■在編者話盡量報喜不報憂，是福田一貫以來的宗旨，現在決定堅決執行。

■遲多兩三天就可聽到 L'Arc~en~Ciel 的新碟了，即緊張又興奮；另外PERSONA 2亦令人極度滿意，也是非買不可之作。

■某天晚飯時談起學校和考試，不其然想起筆者原來已離開校園有好一段日子，老餅乎？不過若要我再去重考的話最有把握的科目，大概仍然是 Maths 吧。

■不知為何，最近很掛念一名老朋友，距離上次見面已有四年多，看來重聚的機會應該微乎其微了，但願奇跡降臨。

■聽聞 E.L.T.會來香港宣傳及舉行簽名會，至於 L'Arc 更會來開 Concert，若然是真的話就不得了。

■ GLAY COMPLETE WORKS 仍然未開封，圖片還是下期才給大家看吧。

■在此賣賣廣告，若閣下對筆者的《樂也悠悠》有甚麼意見批評，或者對 J-Pop／Visual 系有興趣，歡迎來信交流砌磋，謝謝。

■到底我的潛在能力有多少？唔…It's hard to tell…

心神合一・非洲

■很想睡啊，因為每一晚也睡不着
■不能入睡，便唯有坐到明天
■睡着了，但又怕遲了起來
■日前因為想自己靜下來，而去報名學居合道
■我覺得要學的已夠
■看來沒有再有趣的事了
■月尾要幫人貼牆紙
■下個月要考筆試了
■下個月便是5月了，看來一切也到了最後
■最近自己在體能上好像有所改善
■6月便是決戰之時
■我想一試到其他的地方看看
■銀行的存款真的見底了
■要搵快錢便聯絡我吧，不要問，只要信（正行）
■很多謝許志安、鄭伊健、TRADEMARK、RICHARD MARX 及優客李林的幫忙
■又要買一柄新刀，算啦...
■恭喜你找到新的工作，我也很開心啊。希望你工作愉快啦！

愛上「小説」的 MS 話——



◆近來不知為甚麼，在 MS 身邊的人都經常以「小説」來作話題，當中除了同事之外，還有朋友及家人，亦因此MS開始對「小説」有興趣。一直以來，MS並不十分喜歡看「小説」，不過為了了解其的寫作技巧，於是近來很主動看了數本「小説」(←大部份是翻譯小説）。看後發覺原來「小説」的格式和寫法只有1種（←若多於1種，可能是筆者未能看到），MS 為了加強自己的水準，一定會會繼續努力的。

◆在看過「小説」後MS發覺自己的《F.F.8》攻略做得太過差了！很遺憾不能做到如真正的「小説式」攻略般（←雖然那不是『小説式』攻略…），實在太過對不起讀者了！Sorry！！我會好好努力的，因為我不想永遠停留在一個水平上。

◆ MS 又再次被朋友出賣了！MS 一直也視佢為朋友，竟然……唉~真在太可惡！MS 是否應該「惡」點？改做「衰人」才行？

◆在這期開始MS正為着100期的神秘計劃煩惱，時間不足已不在話下，最慘的是在別人眼中，這是一件很簡單的工作…唉~其實所花費的時間比正常工作量還要多出2倍以上，但這只有MS自己才知道…

從事老翻事業的米奇話

最近開始將家中的錄影帶逐一錄成VCD，這是一項重大工程，不當你看到家中的錄影帶開始一一發霉的時候，我想你也會想想方法去挽救，首先完成的是《精靈使》，現在正在輯錄 MS 借來的《勇者王》，接下來的目標應該是家中收藏已久的無線版《媽媽4》。雖然米奇已買了 LD BOX SET，不過無線版的配音實在太好了，不捨得讓它就此報銷。雖然質素是不及錄影帶，不過勝在收藏容易，而且保存很久。

有些人自命聰明，到處左右逢迎，對A君説B君壞話，對B君説A君不是，這雖然是見怪不怪，不過如果那個人有三把口的話，你就會覺得很可笑。你以我不知道嗎？做了風雞後，風果然吹得呼呼作響哩。

To my best Friends:

決定！雖然是非常非常的捨不得，但是想不到一個可以説服自己的理由。

後悔？！一旦決定，就不會後悔。不過隨之而來的，是令人難以入睡的擔心。

多謝！！！感謝這裡每一位的同事。(尤其是KOTARO、積奇、非洲、小健健、FUNG、佐治、癲、米奇……)

在這裡所經歷的、得到的、失去的，一切一切都是我最珍貴的東西。

Glen
22-4-99 21:32pm

沒有遊戲衝突的怪傑

在趕稿的最後一天，筆者為了一些資料而主動撥電話給比筆者小兩歲的表弟，當問他有關資料時，他卻顯得十分之高興，還反問筆者究竟該遊戲在哪時推出。當筆者聽到他那高興的聲音，亦感受到那份喜悦。事後筆者沉思一會，反問自己究竟有沒有一個未出的遊戲會令自己十分期待，而答案並沒有，可能是在這行業中工作的關係。

J.J 的 SAGA 2 攻略中期報告：

◆恭喜二姊剛誕下了一頭雄性未命名生物。第三次做舅父，這次一於要由細就已經教他打機（呵呵、二姊你不要怪我呀……）。

◆上期説過要盡力做好SAGA 2的攻略，於是這兩個星期只有三晚是在家裏渡過的；但最重要還是各位認為這攻略的水準如何？各位不妨寫信來給在下一些意見，又或是談談你對這遊戲的感想吧，在下會在來信中抽出部份送上小小記念品作為謝禮，期待各位的來信。

◆雖然已經連續四晚通頂了，但據説明天要一早回公司開會，亦有人強調老闆説過遲到者會被扣人工……反正明知回家一睡便必定會遲到（在下估計最少會睡 20 小時），OK，就多留一晚吧（在下可沒有興趣被減薪之餘再被扣糧）。

◆女友的生日剛過，但因為實在沒有空閒時間，那天只能算得上是過得普普通通，幸好老闆接受在下的要求，考慮在5月中讓在下放一個星期大假（這其實是4年前的假期……），但到底以在下現時的經濟狀況，又可以做得出甚麼……？



時日無多・KOTARO

由於受到地形效果影響，所以拙者沒有即時反擊……
原來正與邪、錯與對、敵與友三種對極是無人能夠界定……
心情欠佳、就此擱筆。



CAPCOM兩大作品公布！

在上個星期四(4月16日)，CAPCOM於東京國際FORUM舉行了一個大型的製作發表會，其中展出該廠為PlayStation最新開發的冒險作品《鬼武者》(暫稱)，由該作品的PRODUCER稻船敬二親自公布遊戲的詳情。首先《鬼武者》是以日本戰國時代作為舞台背景，遊戲系統方面是承襲同廠的《BIOHAZARD》系列，至於背景音樂方面則是由管弦樂團和日本邦樂編成，不過要數遊戲最特別之處，不得不提，可算是請來港日兩地同樣大受歡迎的演員金城武為遊戲的主角明智左馬之助擔任配音和MOTION CAPTURE，所以陣容絕對強勁，期待遊戲往後的續報！



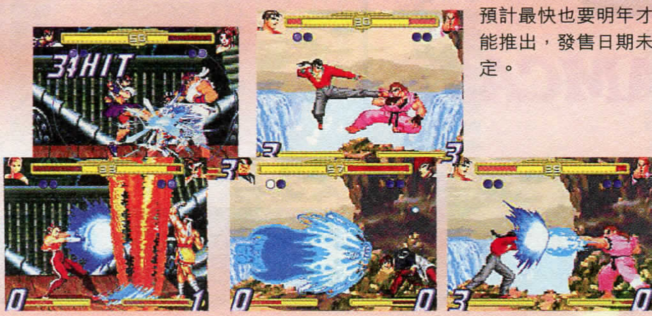
另外，繼早前CAPCOM日本方面正式公布推出NINTENDO64版本的《BIOHAZARD 2》之後，本週又有新動向，首度公開其系列最新作《BIOHAZARD 3～LAST ESCAPE～》(暫稱)的消息，遊戲同樣採用PlayStation作為開發平台，而非之前CAPCOM常務取締開發部本部長岡本吉起接受日本遊戲雜誌訪問中指出的PlayStation後繼機，至於作品會否就是不久之前報導的《BIOHAZARD：NEMESIS》？這個則要留待日後廠方的詳細公布！



還有，公布已久的兩款冒險遊戲《DINO CRISIS》和《多倫與哥寶》，亦已於早前決定發售日期，其中前者預定為七月，後者則預定夏季發售，而且更隨遊戲附送同系列的最新作《ROCKMAN DASH EPISODE 1～ROLL危機一髮～》，不過遊戲內容和發售日方面則屬未定。

《SNK VS CAPCOM》雙線進發

仍是關於CAPCOM和SNK的消息，繼早前兩間公司宣布合作開發NEO GEO POCKET兩款作品《SNK VS CAPCOM (CARD BATTLE)》和《SNK VS CAPCOM (格鬥GAME)》之後，現在又有新的舉動，就是推出Dreamcast和業務用版本，類型當然是對戰格鬥，不過今次的開發製作則會由CAPCOM方面全權負責，然而遊戲的PRODUCER就是曾經擔任《STREET FIGHTER》和《VAMPIRE》等多個系列開發的船水紀孝先生，所以質素方面絕對信心保証，預計最快也要明年才能推出，發售日期未定。



※以上為編輯部自製的合成畫面

SNK兩款新作發售日期決定

同樣移植自業務用的兩款對戰格鬥遊戲《餓狼伝説WLID AMBITION》(PlayStation用)和《THE KING OF FIGHTERS～DREAM MATCH 1999》(Dreamcast用)，終於在早前公布發售日期，其中前者加入PlayStation ORIGINAL CG OPENING MOVIE，預定6月24日推出，定價5800日圓；至於後者則預定6月10日發售，定價5800日圓，而且同日更會推出連接NEO GEO POCKET的專用CABLE，不過價格方面仍屬未定。





《DYNAMITE刑事2》DC畫面初次公開

Dreamcast首個移植自MODEL 2的作品《DYNAMITE刑事2》，公布以來一直未有畫面公開，及至上週，日本SEGA方面終於正式首度發表遊戲的映像，以及決定遊戲的發售日期。從現在畫面所見，遊戲畫質與原版非常接近，而且加入Dreamcast ORIGINAL CG OPENING MOVIE，以更震撼的映像和效果再次重現Dreamcast之上，遊戲預定5月27日推出，定價5800日圓。



《PSYCHIC FORCE》原創續篇PS上登場



曾經榮獲去年日本業務用權威專門誌《GAMEST》舉辦的『GAMEST大賞』中「BEST對戰格鬥大賞」的360°ALL RING BATTLE作品《PSYCHIC FORCE 2012》，早前在Dreamcast和電腦上推出時大受好評，製造商TAITO有見及此，現在決定為PlayStation上推出原創續篇《PSYCHIC FORCE 2》，以新的姿態和面孔再度登場。其中與《PSYCHIC FORCE 2012》最為不同的地方，就是加入SONIA、BRAD和六道玄真三名曾於首作中登場的角色，而且追加十一種原創模式和由影山HIRONABU主唱的OPENING ANIMATION，成為以集系列大成的最強之作。遊戲對應PocketStation，預定夏季發售，定價5800日圓。



SS人氣SRPG登陸DC

曾因初版限定數量而導致出現炒賣情況的SEGA SATURN著名SRPG作品《BLACK/ MATRIX》，終於宣布推出加強版本《BLACK/ MATRIX AD》，而且更移師至Dreamcast上登場。遊戲基本玩法不變，其中最為人津津樂道的世界觀和角色設定同樣健在，而且加強戰鬥部份的畫面效果，現在開發度為30％，發售日期、價格同樣未定。



《鬥神傳》最新作消息速報！

PlayStation著名3D格鬥系列《鬥神傳》，自兩年前推出《鬥神傳3》之後，便久未有新作發表，直至近日遊戲發售時間表上出現新標題《鬥神傳 昴》，續篇的傳聞才能夠得以証實。據悉本作會由一位名為「昴」的角色，取代EIJI多年主角的地位，至於遊戲是否意味着回歸原點？相信則要留意日後的續報！

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

下回放映

4月22日~4月28日

PlayStation

22日



去釣鱸魚！
BANPRESTO
5800日圓
SPT



悠久之伊甸
ASCII 5800日圓
RPG

職業麻雀「兵」2
CULTURE BRAIN
4800日圓 TAB

東京魔人學園綺譚~東京魔人學園劍風帖 外傳~
ASMICS
ENTERTAINMENT 3800日圓 AVG
遊戲獨特的世界觀以及充滿風格的人設，上集在日本推出時的反應也不俗，而這一集的系統則和上集差不多，主要以AVG為主，當中會加入一些育成SLG的要素，不過遊戲性依舊不太高。

OMEGA BOOST
SCE 5800日圓
ACT



CYBER ORG
SQUARE
5800日圓
ACT



打麻雀！
KONAMI
3800日圓
TAB



SIMPLE 5000 SERIES Vol. 10 THE BILLARD
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 SPT

28日

將棋最強
魔法 5800日圓
TAB

FARLAND SAGA
時之道標
TGL 6800日圓
SLG

新時代劇ACTION羅刹之劍 KONAMI
5800 ACT KONAMI
新推出的動作冒險遊戲，可以說它是一個古代版的「BIO XXXXXX」吧，遊戲的操作簡易，玩起來的時候亦見流暢，是個不錯的遊戲。



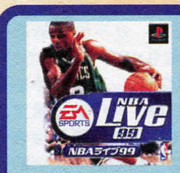
SIMPLE 5000 SERIES Vol. 9 THE 國際象棋
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB

ARTDINK BEST CHOICE 海底人的休息日 ARTDINK
2000日圓 SLG

LUNAR SLIVER STORY（THE BEST）
角川書店2800日圓
RPG



SIDE WINDER 2(THE BEST) AMUSIC ENTERTAINMENT
2800 日圓 STG



NBA Live 99
ELECTRONIC ARTS SQUARE
5800日圓 SPT



CINEMA英會話Vol. 4 BOYS LIVE
SUCCESS
6800日圓 ETC



有限會社 地球防衛隊 MEDIA LINK 價格未定
SLG

COTTON ORIGINAL
SUCCESS
4800日圓 STG



BPS THE CHOICE 松村弘樹之WORLD FISHING BBS
2800日圓 SLG



新THEME PARK (THE BEST)
EA SQUARE
2800日圓 SLG



專業麻雀 極PLUS (THE BEST)
ATHENA
2800日圓 TAB

SATURN

22日

涼子之聊天室DATAM
POLYSTAR 5800日圓
AVG

29日



FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM帶專用)
NEC INTER CHANNEL 7200日圓 AVG
這遊戲已經多次延遲了，相信不少的SATURN機主對這遊戲也有一定的期望吧，現在SATURN的GAME數都已不多了，不知道在甲斐智久筆下的角色們能否為SATURN吸引到一匹玩者呢？

N64

28日

POCKETMON STADIUM 2
任天堂 5800日圓 SLG

實況GI STABLE KONAMI
7800日圓 SLG

DREAMCAST

22日

Web Mystery能預見夢的貓
PANASONIC WONDERTAINMENT
6800-日圓 AVG

29日

REDLINE RACER
IMAGINEER 5800日圓 RAC

100期問卷大抽獎得獎名單

真是很多謝你們呢！在短短四個星期裏面，本刊收到大量熱心讀者的來信，在此深表感激，並承諾從各位所提供的寶貴意見之中取長補短，務求把《遊戲誌》改革成為重質重量、精益求精的遊戲刊物。

頭獎：Dreamcast主機一部連遊戲軟件一款 ---- 名額 3 名

姓名	編號
白偉堅	K917XXX (1)
毛利明	Z178XXX (0)
YU PIK SHAN	K330XXX (A)

二獎：PocketStation一部 ------------------------ 名額 10 名

姓名	編號
陳文輝	K272XXX (7)
陳國榮	Z876XXX (2)
劉超明	Z176XXX (4)
曾穗翹	P344XXX (5)
張達明	K825XXX (4)
鄺民球	Z679XXX (3)
馬一昭	P320XXX (8)
LAU CHI CHUNG	K303XXX (9)
PATRICK WOO	C660XXX (9)
TIN PAK SIN	G324XXX (2)

三獎：PlayStation春季遊戲軟件一套 ----------- 名額 10 名

姓名	編號
郭子軒	Z006XXX (4)
卓萬祝	V098XXX (9)
孫耀清	K145XXX (6)
羅重維	K407XXX (8)
張美玲	Z238XXX (9)
張傑偉	K913XXX (7)
歐陽志明	P335XXX (?)
FOK CHI KONG	V525XXX (5)
SZETO KWONG YIN	K231XXX (1)
MAK LEE SAN	K184XXX (0)

四獎：Dreamcast春季遊戲軟件一套 ----------- 名額 10 名

姓名	編號
李願寧	K817XXX (3)
李誌良	Z365XXX (0)
邱翠盈	Z332XXX (1)
何俊杰	Z750XXX (8)
張宇航	C677XXX (1)
夏偉倫	P403XXX (5)
符慧鈴	K743XXX (4)
方華	Z624XXX (3)
MOK WAH LUNG	Z633XXX (1)
CHAN CHI CHOI	Z089XXX (7)

五獎：各款精美遊戲海報 ---------------------------名額 120 名

姓名	編號
黃宜懷	P575XXX (8)
區志民	Z303XXX (9)
葉綺文	Z308XXX (7)
鄒昭武	V055XXX (1)
吳家怡	Z366XXX (2)
施俊傑	Z279XXX (3)
陳兆基	Z688XXX (2)
鄧興幹	P758XXX (2)
梁得志	Z636XXX (1)
周東銓	Z178XXX (0)
黃志勇	Z239XXX (1)
王耀初	Z085XXX (5)
湯君裕	Z744XXX (3)
何家豪	Z445XXX (4)
孫文迪	Z726XXX (8)
吳文邦	K139XXX (3)
彭文政	P029XXX (A)
袁景明	Z216XXX (1)
馬家駿	Z023XXX (5)
鍾漢華	Z506XXX (1)
莫凱傑	Z005XXX (8)
鄭澤鎏	Z426XXX (A)
譚家豪	Z685XXX (1)
彭敬賢	Z099XXX (2)
盧宏駿	Z730XXX (6)
鄧偉然	Z448XXX (4)
鄭景仁	Z144XXX (A)
葉銘東	Z274XXX (0)
袁家煒	P046XXX (3)
丁啟源	P532XXX (5)
劉永昌	Z295XXX (6)
劉裕華	Z542XXX (0)
葉兆榮	V089XXX (8)
黎適然	Z828XXX (4)
郭青銅	Z349XXX (2)
黃仲儒	P743XXX (4)
黃偉強	Z042XXX (8)
顧俊祺	Z709XXX (6)
黃惠芬	K759XXX (4)
陳啟鈿	K924XXX (5)
林承熙	Z455XXX (0)
潘啟成	P197XXX (6)
樊志鋒	Z523XXX (1)
張漢華	Z320XXX (7)
佘偉傑	Z919XXX (2)
黃信惠	Z543XXX (7)
湯逸衡	Z769XXX (2)
莫嘉麒	Z622XXX (7)
霍家俊	Z553XXX (5)
溫嘉民	Z214XXX (0)
朱海平	K535XXX (7)
鄧啟榮	C581XXX (A)
梁永超	Z919XXX (5)
楊佩芝	Z411XXX (1)
吳松	P394XXX (5)
陳誠智	Z171XXX (6)
王嘉俊	K482XXX (2)
吳偉強	V043XXX (7)
林漢良	P011XXX (5)
區少峰	Z274XXX (5)
傅健康	Z139XXX (2)
劉郁球	Z792XXX (9)
梁俊文	Z665XXX (8)
謝傑明	Z537XXX (0)
黃俊傑	Z654XXX (7)
陳俊然	Z716XXX (2)
邱志偉	Z111XXX (2)
顏偉	Z317XXX (7)
何富怡	Z320XXX (6)
江梓泓	Z546XXX (6)
林麗武	V086XXX (9)
賴文鼎	P022XXX (1)
羅君豪	Z471XXX (2)
蘇世興	P800XXX (3)
何岸東	Z006XXX (A)
羅楚明	Z688XXX (5)
俞依中	V059XXX (8)
SEE MING YUEN	D843XXX (6)
SANDRA TAM	G378XXX (?)
CHAN SHUK MEI	Z649XXX (4)
WONG PO CHEONG	K352XXX (2)
CHOW CHUN KIT	Z084XXX (6)
CHAN CHING MAN	Z666XXX (6)
CHAN HIU YIN	K841XXX (2)
LEE PUI WA	Z397XXX (5)
LEUNG CHI KONG	P237XXX (6)
CHENG TSANG YUK	V054XXX (6)
NG SAI KIT	K188XXX (6)
CHAN HON FUNG	Z552XXX (7)
CHEUNG MAN MAN	Z027XXX (1)
SHEK YING WAI	Z194XXX (4)
CHAU CHI KIT	Z379XXX (6)
LEUNG CHUN YIN	Z297XXX (6)
LAM SIU KEI	Z225XXX (7)
CHUANG WING WONG	V086XXX (9)
YU SHEUNG CHING	Z080XXX (1)
TSUE KIN MAN	K018XXX (9)
CHAN CHUN WAI	K614XXX (9)
FUNG KWOK HEI	Z234XXX (4)
TSANG CHUN WAI	K808XXX (7)
NGAI KA PO	Z527XXX (8)
TANG KWOK WAI	Z333XXX (0)
WONG SIU LEUNG	Z700XXX (6)
NG CHEE KEN	Z336XXX (7)
LEUNG CHING YEE	K792XXX (2)
LEE FONG CHING	K860XXX (3)
KAN WAI YIU	K844XXX (1)
LI KIT YUNG	Z473XXX (A)
HON TAK	V057XXX (5)
LAM KWOK LEUNG	K389XXX (8)
WONG TSE LAM	K292XXX (0)
LAM LAM	K593XXX (7)
ALEX YIP	Z390XXX (7)
LEE CHUN NGAI	V107XXX (9)
LOW YEE KIT	K649XXX (8)
LEUNG KWONG YUEN	Z485XXX (3)
CHAN TSE KI	Z347XXX (0)
TANG SO KUEN	Z511XXX (1)
HUI CHIU HUNG	Z090XXX (5)
MICHAEL LEE	Z709XXX (6)

特別獎：神秘遊戲禮品包，每份內容均為不同 - 名額 50 名

姓名	編號
劉漢華	V035XXX (3)
陳錦鋒	V085XXX (7)
林振華	K986XXX (6)
譚嘉榮	Z444XXX (2)
文智芬	Z629XXX (2)
何焯烽	Z777XXX (A)
王偉浩	Z277XXX (2)
林凱鋒	Z670XXX (2)
陳宏偉	Z024XXX (6)
陳錦豪	K412XXX (0)
譚偉文	Z650XXX (8)
廖子安	K278XXX (A)
黃梓謙	Z464XXX (2)
伍宇輝	K823XXX (4)
郭力豪	Z098XXX (0)
譚潔盈	Z861XXX (1)
黃景豪	Z633XXX (1)
郭俊豪	P039XXX (4)
劉文俊	C511XXX (6)
陳昇堯	Z080XXX (8)
周偉浩	Z328XXX (0)
劉宇婷	Z464XXX (4)
周偉業	Z877XXX (1)
王志偉	P789XXX (7)
趙麗香	Z166XXX (0)
梁文健	Z612XXX (4)
伍嘉豪	Z413XXX (4)
鄧至高	Z267XXX (4)
麥瑋灝	Z728XXX (1)
洪偉波	Z230XXX (2)
鄧浩俊	Z678XXX (8)
LAU CHI MAN	Z078XXX (6)
NIP HONG KEUNG	K061XXX (3)
HO KIM HUNG	P034XXX (2)
TSOI CHI WING	Z469XXX (A)
CHENG MAN SING	G535XXX (?)
WONG HIN WA	Z269XXX (9)
PANG SING CHAN	G818XXX (5)
HO LAP FAN	Z225XXX (1)
TAM YICK WAI	G395XXX (?)
WONG WAI HO	D841XXX (1)
CHOU KIT	Z018XXX (8)
STEPHEN AU	K017XXX (4)
CHIU KA FAI	Z406XXX (6)
LEE SAI HO	Z315XXX (8)
CHAN HO YIN	K675XXX (0)
MAK WAI TIK	Z221XXX (4)
CHOW CHUN KIT	Z246XXX (4)
CHEUNG HO KIT	K271XXX (A)
MO KAI WING	P021XXX (7)

各得獎者會有另函通知領獎事宜

《世紀詩篇》預言：

1999年又7個月，恐怖大魔王將自東方降臨……

1999年3月，北大西洋公約組織空襲南斯拉夫，戰事尚未結束……

1999年3月26日，網上電腦病毒Melissa出現，雖然創造者已被捕，但破壞力仍未清楚……

1999年4月，禽流感再次在香港出現，來源仍未清楚……

1999年9月9日零時9分9秒，漫畫《千年女王》中指出的世界末日時間。

1999年12月31日午夜，電腦千年蟲發作。



既然百年多變，百期豈可不變

1999年5月8日 遊戲誌百期紀念號